









週週十萬 每月五十萬

凡於2003/11/14~2004/01/14期間持續佔領沙巴克城滿一週,則該城主可 獲得獎金新台幣10萬元,若持續佔領四週,則得獎金新台幣50萬元!

活動辦法

- ▶活動期間取消所有攻城門檻,同時也取消創建公會門檻,讓所有玩家能以最快的方式創建公會、吸收公會成員,進行攻城戰!
- ▶參與攻城戰之公會至少需擁有 15名(含)以上之公會成員(遊戲内各公會成員下限1名 ・上限99名)・同盟公會則不限制。

注意事項

- "為求召伍及公平性,凡智程集團所屬全體與工及家屬不得參加本法數。
- *凡於活動開闢使用遊戲Dula簡單或任何外掛理式經查機醫費,該公會及全體會員一並與失參質責格。取消機会,所佔領之被泡將雖新開放攻城。
- *调動進行時,看因日本公司之間間尋改線路。隨西一中新放揮(會任何非可抗力之因果及)SP要各所引起之經難問題)。則該次城主所佔領之日数不 多列算:一般例行性之系統維護不受此限。











踏月留香包 NTS 149元

遊戲光碟三片/操作手冊一本/

30天無限總遊開卡點數一組《個際開新報號使用》

快樂美藝店剪髮五折券

「男女便壞」個性香水一級 ▶▶ ▶



真·魅力全開包 NTS49元

遊戲光碟二片/操作手册一本/

2組150點遊戲開卡點數 《護院開新模號使用》

快樂美聲店與聲五折券

C MCL 15 of the control of the Contr

快樂自拍三重送 -到全家、OK、萊爾富買系列產品,超炫 自拍「手機 GD88」、「萬元EI幣」及超級虛擬實物「井中月」、 「銀蛇」、「魔杖」等著你! (上市日8至11/30前・耳見包裝円設明)















智冠科技史上最優惠專案,

RO點戶卡88折片

就在智遊網HiNet中華電信月繳功能!

是EPROPIES 不過在找算便宜又图象的月

價格與服務,只要您到智遊網小額 付費功能中,使用HiNet 中華電信方案

付費購買RO月費卡·當場折層88折!

外面一張350的月費卡,智遊網只要308元,

當場為您省下42元的超值優惠!

不僅如此!

智遊網之HiNet 中華電信還會將您 所購買之儲值卡包動製您儲值到帳號 裡面,您不用自己再打那長長的密碼。

智遊網一次就幫您完成^_^!

心動了嗎?趕快到智遊網喔~!!

智遊網 - 線上購點系統全面啓動!!

ATM轉帳·線上剛卡·遠傳電信·中華電信839、玉山E-Coin·台灣大哥大等...... 多樣選擇為您服務 ^ O ^ 錄上購物到店取貨,宅配到家任君選擇,超個商品任你挑, 獨家贈品送給你 ≥ — ≥ 建快來搶購!

線上儲值 電子商務 活動資訊 遊戲討論 都在智遵調啦!

着智遊網 ・中華電信 HiNet_

www.free-card.com.tw 💼









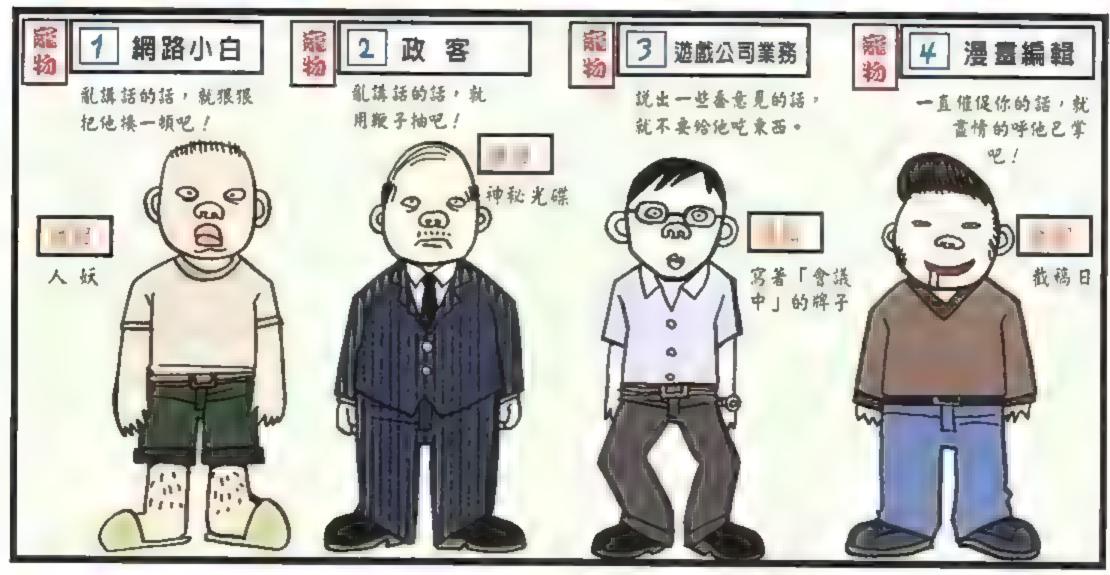














安德烈斯王國



※ 攻略圖書館

緋蓋幻想曲

⇒ P191~249

P 242

奇幻仙境 P 192 魔鬼戰將3 P 222 信長之野望-天下創世 P234

仙人研究室

東京電玩展 現場直撃完全報導(下)

祕技開發室

P 250~251

P 174~185

漫遊者旅店

P 272~275

。 建圖圖館 言之语

P 278~281

P 284~285

MegaDisc石盤遺跡

尼爾斯廣場 P34~44

歐茲鐵匠鋪

P 286~297

究極Game館

P 49 93 東方傳說ONLINE P 50 希望ONLINE P 56 天堂二 P58 軒轅劍外傳產之湯 P62 金庸群俠傳ONLINE郭婧大俠P68

三國演義ONLINE赤壁之戰 P70



超立即線上期刊室

• L v + 5 2 4 4 7 4

三國演義ONL INE	P 02
天翼之踝	P 08
吞食天地ONLINE	P 16
金庸群俠傳ONLINE	P 20
軒轅劍網路版	P 22
新天上碑	P 26
東方傳說ONLINE	P 30
N-age	P34
聖戦	P 38



安德烈斯王城

石般感动则经变是传承老

P 24~25

皇家藏寶庫

●超頻寶感圈民大放送●

-P26~29

皇家嘉室

● 整集家的景体實力展示 ●

-P30~33

皇家放映室

● 安德列斯王爾軍五卷畫 ●

P138~150)



魔王的洞窟

●怨氣疹發不此不快。

P282~283

遊戲向上委員會

	- 123/ - 4/ L
奇幻仙境	P 258
緋蒼幻想曲	P 260
神話世紀-泰坦	P 262
榮譽勳章	P 264
公路之王	P 266
人民解放陣線	P 268
世紀類業	P 270



仙境同盟會

● RO完全實況追蹤 ●

- P166~173

遊戲工坊

· 九 · 明 从 路 生 ?

-P101~131

吞食天地ONLINE軍團學園	P 74
	P 76
大富翁七	P 78
光之國度ON_INE	P 82
浴血戰場2004	P 86
迷霧世紀	P 90

棒球online P102 當甲天下4 P122 童話、愛離絲夢遊仙境 P104 帝國爭霸 P123 武士傳奇:地域首部曲 P106 RPG遊戲製作大師2 P124 魔法風雲書、天命戰場 P108 哈利波特 魁地奇世界盃 P125 EVER17 P110 創世之光、伊凡那 P126 星空之門 P112 熔影神兵第4話 幻歌魔塔 P127 成吉思汗 P114 戀愛遊戲製作大師2 P128 意速快感,顏風再起 P116 勁爆美國職籃2004 P129 魔戒之戰。中土世界爭羈 P118 金瓶梅—真人版 P130 世界街頭名車賽2 P120 急救先鋒 P131									
武士傳奇:地域首部曲 P106 RPG遊戲製作大師2 P124 魔法風雲書·天命戰場 P108 陪利波特 魁地奇世界盃 P125 EVER17 P110 創世之光:伊凡那 P126 星空之門 P112 熔影神兵第4話 幻歌魔塔 P127 成吉思汗 P114 戀愛遊戲製作大師2 P128 意速快感,顏風再起 P116 勁爆美國職籃2004 P129 魔戒之戰-中土世界爭羈 P118 金瓶梅—真人版 P130	棒球online	P	102	营甲天下	4		P	1.	22
 魔法風雲書・天命戦場 P108	童話,愛麗絲夢遊仙境	P	104	帝國爭霸			P	1.	23
EVER17 P110 創世之光 伊凡那 P126 星空之門 P112 熔影神兵第4話 幻數魔塔 P127 成吉思汗 P114 戀愛遊戲製作大師2 P128 急速快感 凝風再起 P116 勁爆美國職籃2004 P129 職戒之戰 中土世界爭霧 P118 金瓶梅—真人版 P130	武士傳奇:地城首部曲	P	106	RPG遊戲草	以作大師	2	P	1.	24
星空之門 P112 熔影神兵第4話 幻數魔塔 P127 成吉思汗 P114 戀愛遊戲製作大師2 P128 急速快感,顏風再起 P116 勁爆美國職籃2004 P129	魔法風雲書·天命戰場	P	108	陷利波特	魁地奇世	界盃	P	1.	25
成吉思汗 P114 戀愛遊戲製作大師2 P128 急速快感,顏風再起 P116 勁爆美國職籃2004 P129 職戒之戰 中土世界爭轟 P118 金瓶梅—真人版 P130	EVER17	P	110	創世之光	* 伊凡那	ß	P	1.	26
急速快感,飆風再起 P116 勁爆美國職監2004 P129 職戒之戰 中土世界爭羈 P118 金振梅-真人版 P130	星空之門	P	112	焰影神兵第	4話 幻數	魔塔	P	1.	27
魔戒之戰 中土世界爭羈 P 118 金振梅-真人版 P 130	成吉思汗	P	114	戀愛遊戲	製作大能	12	P	1.	28
	急速快感,飆風再起	P	116	勁爆美國	職艦200	4	P	1.	29
世界街頭名車賽2 P120 急救先鋒 P131	魔戒之戰一中土世界爭囂	P	118	金振梅 』	【人版	-	P	1	30
	世界街頭名車賽2	P	120	急救先鋒			P	1	31

出 版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 主俊博 Chin-po Wang Publisher

發行所 智冠科技股份有限公司

電話 896-7-8150988轉223、224 投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱

電子郵件 editor@swm com tw

全球資訊網 http://swm.com/tw

訂 聞 服 務 Order & Service

扩竞查询 (07 815098s+49263、267

影後帳戶 質質科技(股)公司

新始级 41941885

雜誌,軟體線上訂購

遊戲快遞購物網站

NICO WAY GODEKOLESS OF TA

支援廠簡 INFO&PRINTING

法律顧問 養養五律學務所

台北市仁曼路四段376號75

TEL 1 886-2-27058086

FAX 4 886-2-27085628

製板印刷 中華彩色印刷股份有限公司

台北縣新西市寶橋路120號 TEL = 886~2~29150123

FAX - 886: 2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

警戒科技股份有限公司

南語、臺頭三前續四三小獲建路、小號、3樓

TEL = (07) 8150988 FAX = (07) 8151992

北區 台北市南海路工段99-10號

TEL: (02) 27889188 FAX: (02) 27889295

中區 台中市忠明路464巷。號)樓

TEL 1 (04) 2020870 FAX 1 (04) 2060610

International Corp call Rights Reserved No part of this publication may be reporduced. Store in a retrieval system or transmitted in any form any language or by any means without the prior permission of the copyright owner.

》本刊所刊取之全部議題内容為版權所有,非經 本一等更不得作任何形式之時數或複製

PG PGW/AR 本刊獲時四PC POWER Zine 維持 之內容缺途權

各許極及重形所有複調其註冊公司所有









信意型道

天下創世

、Windows 98/Me/2000/、P板 元果川た25回年にお同格の1,350元

Learners 大 開起 注册者具幕师道益

光日下或AI增強程式以及武將宿賴器





遊戲仙头

最近本心人還是常常造訪大字工坊,緊盯著目前少有的單機大作軒轅劍外傳及大富翁七的研發進度,帶給國民們最即時的報源!不過本仙人面對今年下半年度,單機研發的關係,心裡也真感做萬分!事實上目前還是有許多的一字是谨谓於單機遊戲的,而一款好的單機遊戲也還是有一定的銷售水準。只是目前國内大部分的研發團隊,卻都把重點擺在利潤高但是風險也高的網路遊戲上,這其中的盲點,還是值得各位老闆大大好好思考一下的時上

東卡畢

劉人刪賞

在玩完《桃太郎電鐵11》之後,我又跑回去玩RO了。因為終於存夠議實了把冰屬性十字巨劍,現在正在金字塔地下还打米名斯,而来名斯的崩裂倘跟大地之槌真是討撒,尤其是大地之槌,常常不可心被敲昏之後就升天了,連善越都救不了@

梅望克

嫌玩網路遊戲總是量要出門買點數卡縣煩嗎?現在有越來越多的遊戲都開始推廣所謂的虛擬卡,玩家們只要在網路上就可以順利購買游戲點數了,團數玩網路 遊戲的玩家們可以舊試一下 這種方便的新風路喔!

尼爾斯

整理了標準的棒球亞線 實之後,一種還懷很著中華 隊勇奪奧連資格,並且打敗 小尼最不熟歡的韓國隊的那 權興奮感之際,一起開始调 補那段時間為了魯球賽所以 留下的大量工作,雖然實在 很痛苦,不過第一時間看至 我們打出再見安打的那一刻 的感動,深深聲得這一切都 是值得的\(^o^)/|

企業

最近弄來一片《第二次機器人类戰 alpha》來玩,這次的讀取速度重是令人滿意,幾乎跟之前SFC的卡匣式的讀取速度一樣,不過機性了一點豐質,這點有點可惜,這次屬特別的是4個主角有4段故事,之前故事都一樣,只是機體會不一樣),而且4個主角的機體也都不一樣,目前正在玩超級系女主角的劇情。

普普公主

雖然<u>雷薰看不太棒球</u>,不過棒 球賽的那幾天蕾藍還是銀著大家 起加曲吶喊,尤其我們最後贏了, 哈哈哈!真是高興極了! 图路旅游 秦業

最近的網路的的產業,呈現大者仍 大的現象越來越明顯。也因為如此網路 遊戲的種類好像"曼曼要少了,看樣子本 王遠是要多開發一些網路遊戲的人口, 才能讓網路遊戲類,夠繼續欣欣向菜的發 展下去啊!

数

展近手機的功能真是越來越豐富,就連脫桶是職器勇 的孝獻我也常搞不為楚某些功能的使用方式,看樣子有空的 時候還是得去懸補一下才行, 不然或有人來問我手機的操作,答不出來是很丟臉的。

整斯洛

阿雷斯

「如果牙~這個自己變搞的,好不容易漸入佳境的無 壓到紀錄竟然從世線養體打,那天破功,整整兩個農業的日 夜作息顧到、常能性失眠導致早上的壓位上都是不到我的 人,誰來幫關我,往我頭上敲上一種來讓我香睡吧QQ! 沙雷的

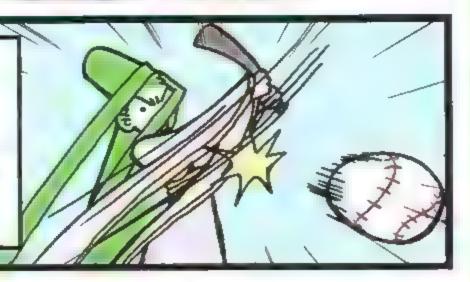
最近天氣變令了,讓人重想出門的您 學都沒有。最慘的是每天早上還要努力起來 上班打卡,總是在很努力起床後,時間很緊 追之下還要等上一大堆的衣服才能出門,真 是累人啊!希望冬天趕快過去噜





廣告神殿等待大家來參拜歐!

最近王國内掀起 一股棒球熱潮, 就連愛德琳女神 也受到感染,每 天都勤練棒球!!









遊戲新幹線 …… 封面裡 1-7 無影手 ………… 封底裡 大宇資訊 ……… 封底 台灣光榮 ……… 12-13 明日工作室 …… 15 美商藝電 ……… 17 中華網龍 …… 18-23 天泉 …………… 35 億泰利····· 37 華義國際 ……… 39 \ 41 意念數位 ……… 43 \ 45 46-47 松崗電腦 ……… 卉谷 …… 48 宇峻科技 …… 94-95 京群超媒體 …… 96-97 英特衛國際 …… 98-100 台北電腦工會 … 133 135-137 音樂工作室 …… 134 聖堂 ……… 151 英寶格 ……… 152-155 大宇資訊 …… 186-187 鈔象電子 ……… 188-189

伊思麗 ……… 190

昱泉國際 …… 252-253

智冠科技 ……… 254-256、

298-299 **`**

300-301

光譜資訊 …… 302-303

全球歡樂 …… 304

章管表代组取参加繁煌

愛德琳女神 🕻



advertise@swm.com.tw

西利小天但



kelly@swm.com.tw

高雄專線(07)8151063

珍妮小天



Jany@swm.com.tw

台北專線 27889118-248













- 軍團開放,勢力選邊站!
- 一 奇景新怪,四方去探險!
- · 豪強群起,升級大挑戰!
- 〇武防利器,戰鬥新快感!

11月 12日團結一致可變上市 (11月 20日 正式對戰

(欲知遊戲☆活動及產品詳情÷購上網查詢□ts:chinesegamer∢net)

吞食天地Online軍團學園系列商品,全省各大便利商店、書周、3C賣場均有販售!





『海權爭霸國戰再開

火燒連環奇謀盡出!』

中央自己中央自己主共任命 中央自己自己 海上激戰關打

高膨液:最强海椎争霸 无数统不可惜!

全新分溢! 崭新圆戟武器 激戰一觸即發!

57計連環!親陽赤壁戰役 笑看三图鼎立

石破天涯 : 终極绝招問世, 體驗砂殼快感!

《保命為上》加入生存造戲 感受重生喜悦!

望光!版圖極限擴張! 挑戰西涼絕镜!







奇計定國包



- 西新亦整之职施此光曼片南片
- · 遊戲安裝說明季冊一本
- ・150點開卡帳號一個
- · 三国遊戲月費卡一張
- · 虛擬遊戲實物
- 「神行符」50次一個-
- 「還魂丹」一個
- 「御賜金牌」一個

遊戲實物值限儲值於【三國演義Online】遊戲中使用

- 一國彩球卡1張

国和無價NTID IT元

新手樂戰包



- · 最新赤豐之戰遊戲光碟片開片
- ・150點開卡帳號一個
- · 遊戲安裝說明季冊一本

⊕阿數準價NT\$□19元

好消息

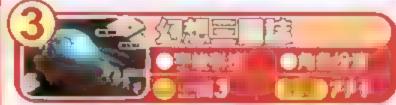




- ■統計日期:9月25日~10月15日
- 資料來源:軟體世界第175期人氣層查表











工坊銷售排行榜

- 統計日期:10月01日~10月31日

















❷ 信長之野望~天下創世

● 1 巻 402

① 天翼之鎮 ()上回9

· 2302

① 魔力寶貝 • 2195

心奇幻仙境

形三國演義Online **公上回16**

*** 2083

1907

心三國群英傳4 () L@18 1579

(下) 天使之谷 # 1533

① 勇者泡泡龍4 ()上回7 •=***** 1507

()上回17 ● 〒 1 ●場下市 有 ● 2 1412

19 VR中華職棒 再入榜 ● [□] 1405

少GOGO台北捷運 〇上回19 n 2) → 0 1 1 1 1 ●草原 1201

調查協力商店

北區 太和堂 書耕電腦 大致文具 上和資訊 丸升文化 創世紀電腦 佳美科技 板創金玉堂 長昇 景佳 大聯盟

中國新人類國書城飛行,所具城路員與國書城有格電腦大大震店、唯軟書局、新世紀書局、聖旨在董書、亞洲心資訊、全亞通、盛大旺、益崧資訊、日本橋

南區 日本橋 青年書局 歸仁文化廣場 光南書局



可要記得系衣啊!老編今年的秋 天可是過得很滿定啊, 暈販 百買 的大闡鑿吃了 隻又 隻・買了 一回又一回,真的是好好吃,好 感動啊!接下來,冬今道補要吃 什麼呢?到了冬天,存款少了不 少, 胰?有沒有餐晚收5幣的 暖 ?!

廢話少說,老編在此公布本月 的限時兌換贈品…R D 仙境傳說一 月卡十張!這不相信沒入會不要 吧」這可是限量兌換哦,S幣絕 對 复那麼賤明!所以,手上有50 S幣的人請手腳要快,医為眼時

天氣開始要轉原了,各位國民 | 兌換10 個,10 個換完後活動即結束。所以,請 在維証上刊後,以Emial至老編團箱的方式預定 兌換,或傳真至07-8151064 積約兌換,只要寫上 "我要以50S 兌換R0 仁境傳說用卡」並駐明姓名 地址即可,羂馬上行動!S幣妙用無窮,老編在 此以蘇大家爱用S幣,多多収集S幣,謝謝!



91. 5. 20



發出日期印 S幣的十位數序號 老編印

鋼印

安德烈斯王國S幣兌換MENU









IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**







意

事

- 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換 項目或降低兌換額度
- 💋 有限量的贈品(如20名),兌完為止, 兌換前最好先Email給老編確認是否有 存貨。老編信箱Chief@swm.com.tw。
- (1) 未發行的遊戲可預約兌換,但需等遊戲 發行後才能寄出。
- 手中有S幣者・亦可Email老編建議兌換 之贈品,如面紙一包等等。
- 頂 ★S幣序號與他人重覆,暫時無效等待鑑 定調查。

本月皇家藏寶庫-開運鑑定

鑑定結果 OPEN THE PRICE!

終於到了最緊張刺激的時刻了,老編統

計了各國民寄來的鑑定回函,終 於算出了最後的鑑定價格(所有人 的平均出價),大家的出價可說五 花八門,個位數和四位數的都 有,不過,也許是因為RO擁有 的超高人氣,加上個屍妹製作精

> 不錯哦,價格遠遠超過一張 RO 月卡的錢錢了,相當另人 興奮哦!以下就是中獎名 辈:

美的關係,最後的鑑價結果選算

鑑定535元價格

遊戲新幹線 仙境傳說、 EI 智冠科技

屍妹公仔

許竣雄

台北市 侯臻志 張盈廢 章纪化市 王韻嵐 楊峻豪 吳桂萍

林十峰 賴直鈴 台中市 陳志孝 陳崇文

林金擇 李泰運 陳志和 基降市 新竹市 烈中急 胡耀中 李建輝 任鈺甄 郭淑旻

台北縣 許力中 詹以如 林昶志 羅時炘 朱文荣群 林明旭 桃園縣

50名

顏好蓉 高能等于 涂愷倫 黃弘竣

章51七縣 台南市 陳淑華 邵遵先 吳亭寬 福正川

張宇先 嘉義而 蘇振銘 吳亭錚 葉弘彬 王亭瑟

凌莉雪

. .

爾吉宏 李安中 台南縣 楊承翰 宋威威 醉虹亮 蔡秉翰

174期國民大獎 得獎名單公佈

A.RO 仙境傳說-CD 收集包:

20名

3

B.RO 仙境傳說:電動牙刷組

20名

台北市 桃園市 デザー 薛虹亮

許竣雄 廖怡婷 陳乃綺 陳國隆 基隆市 桃園縣 "頁" 梁 騆 屏東縣 李建輝 鄭妃媛 宋威葳 張宇光 彭建翔

在北京 台灣 . *- 2 郭世崇 黃永輝 陳亞馴 張靖宜 陳志孝 章 作 帝 章 章 - 1

李鑫豪 張哲榮 程依瑩 梁振升

THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE -孫家偉 魏大偉 劉家杏 凌莉雪 邱銓文 李德音 台南縣 陳淑華 葉泰華 量凱琪 邱筠筠 吳柏儀

.. , -

鄭凱華

藍暋訓

嚴又操

林衛成

施憲霖 羅時炘 陳良民 楊宇青

賴銘祥 -

李健近 賴政霖 林永晨

獎品規格以實物為準率規格若有變動將另行告知中得獎者須自付贈品稅《

開運鑑定團 HE EXITO IT 均分名 建 人

委託工坊:大宇資訊

委託名產:大富翁七+限量大富翁娃 娃置物筒+大富翁大骰子

活動馬拉品 總上期開運鑑定團警到結婚者,不一者追求之過差無不女申刊於如 使再度出門遊訪一下・到各工道機種・「坂・不」。編集に配 的還是要請她們帶送一些五坊名產,讓辛養大學達了此二

該工坊即將上市的名字以下」「~~年子」でした。10世紀とそのころで安 優烈斯王國皇家藏寶庫の母子達に及り回り

兩樣,也。"如平、去一起以過七四萬之一! 3

物国首于近受写在晋·加亚的"蛮有。"。在李州将位成大 参加鑑定的安全与事的子人员与概念 以一至 引力监定 前+ 才品《大般子頁x x x 元·自己安全》新王國、副安之二八十萬中 民,不用抽壞的能把也們看要。 医验上饮食如果作业则接近工作而作 係,墨有大品新姓姓首的一方十几百十号。2017年 但要結束将在下部几名。我们



委託工坊:遊戲新幹線

工坊主要產品:仙劍奇俠傳

軒轅劍、大富翁

助衛布属所 智冠科技

大富翁可是珍妮我最喜歡的 紙上型遊戲哦~珍妮超喜歡玩 的。可也是從大富翁一代玩到六

代,就等著七代出了,鳴鳴……好想也參加抽獎……這 次由大宇資訊提供供的大富翁七與限量大富翁娃娃置物 筒及大富翁大骰子等限量週邊,都是精心製作的唷!到 底價值多少錢,請大家來鑑定一下吧?有參加鑑定的 人,珍妮我送你一個飛吻哦~請大家寫下你心目中的價 值吧!Lucky!





開運鑑定團 王國的工步者進入氣器定量

金回最有语意!

安德烈斯王圖開運鑑定豐

季託工坊 亞太線上

委託名產:彩虹冒險-麻吉弟弟簽名 紀念T shirt + 護腕 + 寶物增援包



顺吉弟弟蜀罗通漫^大



記したすべい。 振行を示い、与表示を主と明的麻田弟弟・聽說不但書勤 計され、思いしま論案系制器を引き継行と進を亞上線上工坊代書彩虹書版・ 基本人具を強い為為を利的、不可決を指導を行えないは度時候各有工坊請 表編表で、一下も数しつこと

スポード・前門名標準で回顧・馬上請出愛徳琳女神和珍妮小天使到亞 スポード名称 高・イイデーままら見まれ一下・帝回「超人無秘笈」好讓 老礼さる。利用フート・科夫なむケー部集富

及作り行い、反表で到上の標準、所属学第一般等在那裡了、一問之下、そので、系の大はな、天皇、横世に全体上が、上下子好了、黎親帶政行とで不少権取る資際は、全国主、スカラ、領、選系を通り中型・・・・老編作・されて、、、これは、大量が多全体に、マニュ

かみ、マキュロキュロ第7年では、211.於T-shirt、彩虹圖險應院及、虹川原介により、412. 核トシーを主要氏來鑑定喔!這個因為有麻呂 第3日 第3日、1 第3日に17年 校門2年、向上的信仰。只有要說諸位國民 一起本意工權、72、有參加進度的安持和斯國民才有機會可以得到隋1鑑 更は新し持備では2年。在11日本的第一枚収集所劃,28下;我認為麻田弟弟 数日、2015年、19日 、資の工程、値×20元、項用安持和斯王國、最 核上、2015年、1005年、1005年、本会全里可上沒猜到價格也沒關係、一 核則與利土每、0015年、1005年、平見上記之中24、1006年公園要來及 包用之各十年、中五一下與工程成「進ご四個條結果將在下期公布職へ

麻吉弟弟 簽名下恤

珍妮小天使

珍妮小天使:彩虹冒險是一 款粉可愛又粉好玩的線上遊戲。 麻吉弟弟也是人氣指數超高的遊戲 菱託工坊:亞太線上 「計斗要產品 彩虹冒險 On line 「販賣流通所:亞太線上

代書人哦!這次由亞太線上所提供的彩虹冒險鑑定名產,珍妮我最想要的就是麻吉弟弟的簽名紀念下shirt呢!這可是珍妮小夫使在旁邊押著他本人親自簽名的喔!所以,絕對是獨家贈品啦!麻吉弟弟簽名紀念T-shirt + 護腕 + 實物增援包這三樣到底價值多少錢,請大家來鑑定一下吧!有參加鑑定的人,珍妮我會請女神幫你幸運加持喔~請在回函上寫下你心目中的價值吧!Lucky!









つ 貓 姫 動靜皆宜的小篇

○雪荚兒 10P/100S



是以警門士的假為藍圖設計的嗎?



●哪迷 10P/100S 那種"勵志向前"的感覺·我喜歡



co 蕭 Ken 内心在偷笑的女神



Penny

10P/100S

濃濃的中國風味



0 希莉爾絲 令人愤恚的月如

15P/150S



酷動十足的無倉栗王



○紫楓櫻・嵐 有這麼可愛的惡麗嗎?

15P/150S



○霽霜 感謝妳支持軟體世界

15P/150S





山起你的兒時回憶

遊戲者子取得是下遊戲

標。遊戲工廠是一家以「線上遊戲」為主的專業遊戲製 遊戲產品將在不同平台推出,包括 PC 及家用電視遊樂器平台 微軟的Xbox、Sony PS2、任天堂的

Game Cube .

遊戲工廠股份有限公司成立於 2002 年 + 企業定位為國際頂級多平台大型線上遊戲國際 級製作公司:善用亞洲充沛人力資源提供高品 質、多平台大型線上遊戲並以全球市場為目

由遊戲工廠研發之線上遊戲「廳界村」近

期積極尋求遊戲鸞運代理公司,遊戲橘子於11

月4日正式取得殲家代理經營權,取得授權代

理區域為台灣、香港及大陸地區。

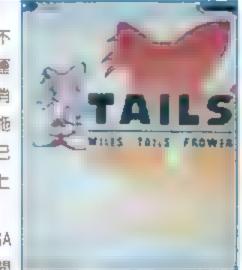
遊戲工廠的第一款遊戲專案 《魔界村 Online》預計在 2004 年夏 天開始陸續在美國、日本、韓國 中國大陸、台灣及歐州市場推出。



禍不單行!

- sage 技術被破解

衆所周知的,為 N Gage 專門設計的遊戲將不 可能在任何其他設備上運 行。然而,剛剛得到的消 -N-Gage的加密措施 已經被破解,這些遊戲已 經可以在其他移動手機上 運行 + 例如西門子 SX1!



目前,雖然只有SEGA 的《音速小子Sonic》公開

了破解畫面(在西門子SX1上運行),但其他的遊戲是 否也步其後塵,恐怕誰也不敢妄下斷言。這很可能使其



他第三方硬體廠商發現一條捷 徑,將使更多的手機簡單地吸 收 N-GAGE 的遊戲精華,從而成 為自己的產品。

NOKIA 對遺條新聞還沒有 什麼反應或採取具體措施。

以上是西門子手機上公佈 的一些遊戲畫面。

庫重人陸

· 中华 | 日走 在事中国"北京等" 大型市

據國外Interfax的消息指出。SONY公佈了預定在 大陸推出的 PS2 的銷售計劃的內容。該消思稱: SDNY 預定將從12月起在北京、上海、廣州與深圳等4大都 市的10個官方通路開始銷售,同時也將由手機需訊公 司 CellStar 推出一台主機外加 3 款遊戲同捆的特別版 進行販售,價格約在1400元~1500元人民幣(約169 189 美金之間) 之間左右。

另外據為思指出,美國華威噶瑞整合傳播集團 (Grey Global Group)也將為PS2擔任廣告宣傳活動, 至於在軟體方面,也將預定把在日本發售的遊戲軟體改

版成大陸版本,以期 在推出後能迅速攻下 大陸市場的龐大商 機。而至於 SONY 之 後在大陸方面的成績 将會如何,玩家不妨 就先拭目以待吧。



NEWS NEWS



帝國實情

一步一步地征服強敵、統二蒙古、征服歐洲





想不到鐵木真的立國大衛



獲勝的收穫——戰利品 是你增強武力的有利道與運!



施展法術技能 特兵完學 桥教公二奉李选山



大漢風情の異域音兵の直情馳時期過吧り

位電影殺到遊廳界!

THE STREET

雙凡迪環球表示,他們將把電影「追殺比爾」改編 成一部跨平台動作遊戲,通吃電腦與三大主機,而玩家 將能化身成為女皇-鄔瑪舒曼所飾實的女主角新娘……

由好萊塢鬼才導廣「昆汀塔倫提諾」執導的最新力作-追殺比關(Kill Bill)·以極度震撼的暴力美學在 國際影響引起極大回響,目前全球素房也一路長紅。而 這部從頭殺到尾的暴力電影也會追殺到遊戲界,讓玩家 化身為女主角-腳瑪舒曼·專著武士刀一路追殺比爾。

嬰凡迪環球表示,他們將把追殺比爾改編成一部跨平台動作遊戲,通吃電腦與三大主機,而玩家能化身為 女星鄔瑪舒豐所飾買的女主角「新娘」,她原本是一個 暗殺組織「響尾蛇」的秘密殺手,而且一直渴望脫離殺 手生活,結婚生子當個平凡人,無奈「響尾蛇」組織的



邪惡頭子。比爾不 肯放過她,甚至讓 她因此昏迷四年喪 失記憶,為了漫 仇,她決定以牙遵 牙追殺比爾。

HELL BY THE PARTY

以開發出電腦裡與名作《文明帝國》系列文明的 Microprose 公司・日前已經証實解散了・原本握有 Microprose 大部分股權的 ATARI 公司也承認他們已經 把Microprose 股權處理完單・Microprose 原本的 35 位員工也已經資温,遙家曾經風光一時的遊戲開發小組 如今關門大吉了。

Microprose當年靠著電腦經典遊戲《文明帝國》 (Civilizations) 系列而大紅特紫,而《文明帝國》甚至可能是有史以來最受歡迎的策略遊戲。而 Microprose 在其他策略遊戲上也都有很好的成績,並 推出過包含《銀河霸主》(Master Of Orion)、《魔 法大帝》(Master of Magic) …等願受好評的電腦策 略遊戲。

不過MicroProse 自從紅了之後,股權也輾轉換過,最後由歐州遊戲大廠 Infogrames (目前改名為ATARI) 取得大部分股權。但是自從即時戰略遊戲類型崛起之後,《文明帝國》這種必須耗費長時間進行的遊戲也漸被冷落,如今MicroProse下台 鞠躬,也見証了遊戲廠商的興衰起伏啊。

投展戰工再現

Activision正式啓動了Doom 3的網站nttp://www.doom3.com·雖然現在主員上只是存在著一個吼叫的怪物·但卻已經表明DOOM3的發售日期為時不遵了。果然隨後ID Software的Todd Hollenshead在美國舊金山的一次演講中宣佈了DOOM3的正式發售日期定在明年2月。

這次演講主要是推薦ID Software的合作夥伴之一間名顯示卡製造商 Nvidia 的產品 FX5950 和 FX5700 對於運行 DOOM3 的好處等等。 Todd Hollenshead 還介紹了 DOOMI II 在硬碟裏將佔據至少 3G 大小的空間等等一些情况。

Carmack 指出「將來的 DOOM3 在使用 GeForce3 顧示卡的一台機器上能夠跑到 30fps。很顯然, DOOM3 的 圖形引擎比現在的包括 Q3 在内的所有圖形引

擊對系統的要求都要高。就算你關閉



了大部分特效和光影效果,使用關單的 MODEL。在配備GF2以下的系統中都無法達到 60FPS以上的張數。」

〈大堂 2》 假列 18 票後

NAME A MICTAR A MICTAR

《天堂 2》由11月5日開始《天堂 2》將不能接受未滿18歲的用戶連線進入遊戲。最近,開發、營運商NCSOFT公佈了他們對目前遊戲裡的18歲以下用戶的補價措施。

根據 NCSOFT 国前公佈的補償規定,《天堂 2》10 月1日正式収費以來,無論這些受影響的玩家還剩下多 少遊戲時間,10月份的遊戲費用都將由 NCSOFT 全額退



還·而且還將給這些用戶贈送精美的《天堂2》主題 T-SHIRT。

10月20日以前加入遊戲而現在年齡又在18歲以下的玩家帳號數據將會得到全數保存,當該玩家希

望在迎來 18 歲生日後再重新進入遊戲遊玩後。 NCSOFT 將會為這些重新回來的玩家贈送 30 天的免費遊戲時間。 NCSOFT 還為這些希望能在夠年齡後重新投入《天堂2》世界的玩家開放了一個專門的登記頁面,符合條件的玩家只需要在 11 月5 日早上 10 點至 19 日下午 4 點期間在這個頁面上登記屆時就可以享有這個服務。



12萬人爭奪 5000 帳號

天堂 II 封閉測試引爆人潮

歷經 年的等待,在聚多玩家干呼萬嶼的期盼之中,天堂 II 封閉則試終於在 10 月 31 日中午 12 點整,於天堂 II 的官方網站 http://www lineage2.com.tw) 開放玩家上線申請。雖然本次天堂 II 官網開放申請的名額只有 5000 名,但截至 11 月 4 日為止,在短短本至 5 天的時間之內,竟勇進了超過 12 萬名報名封閉測試的玩家。



後·擔奪帳號的熱烈狀兄無疑也證明了天堂這個品牌的 遊戲仍然是線上遊戲迷始終的最愛!

購價 N64

任天堂《神遊機》相關資料

即將在大陸發行的任天堂神遊機,售價498元。神遊機可說是N64的縮 版,將N64主機給雙成了一個『手把』 大小,並且使用可



重複燒錄卡帶,想玩遊戲目到店家燒錄 N64 遊戲,燒錄遊戲每次為 48 元人民幣。

神遊機無論從內核到操作,使用到的都是根值表的 技術,技術水平甚至還領先於未發布的新世代主機,並 提及到「用戶買到的是一台不會過時的遊戲機」。

雖然神遊機使用新的技術是無可否認的事實,否則它無法從一台那麼大的 N64 變成那麼「小」的一個「手把」。但是即使使用那麼高的技術,它能有什麼樣的表現呢?如果從現有的資料來看,神遊機仍然是使用 N64 的遊戲,那麼即使它擁有比NGC更高的技術,又能怎樣呢?自行重始終是自行車,即使在它上面加個火箭推進器,它仍然不能載入到太空,這一任務非太空船無法完成,那麼這台自行車具有什麼意義呢?

NEWS

仙道"果"热小一"渍"

●要拉覇拿大獎~№ 以與「統一果樣」異業結合

「遊戲新幹線」特別與「統一果樣」合作舉辦「發票拉霸拿大獎」活動,即日起到明年1月31日之前,至全省7-11購買『統 果景天然水』任一口味飲料或「心境傳說」任一產品,即可憑發票號碼,上網參加拉霸活動,只要相同的新2轉職業圖案排成一線,便有機會得

到多項大獎,為「夢想 天空」的宣傳活動拉開 序幕。



遊詩人、武道家、流氓還有賢者,特別選擇了白葡萄、 小蜜桃兩種口味清炎、包裝清新的統一果業飲料,在飲料瓶身訊製玩家最審愛的RO肖像,一分面提升飲料辨 試度,

1.请傅莎宸網 http ro gameflier com

SUNY 改進 PS2 核心

將公布最新二合一晶片

在今年3月的SCEI的新戰略會議上,他們曾宣布將與日本東芝合資投入5000億日幣全力發展半導體技術,包含研發新世代處理器「CELL」、與建全新半導體工廠,以及研發精關化的PS2晶片「Dragon」。如今Dragon晶片已經完成,並使用在年底推出的高級視聽家電PSX上…

在日前日本舉辦的「2003年主導體制造技術論壇」上,SCEI新任技術長真鍋研司接受邀請發表演說,並宣布了SCEI完成了最新一合一届片「Dragon」。Dragon晶片是利用奈米技術發展的新型晶片,把目前PS2主機的中央處理器「EE」、繪圖晶片「GS」與4MB的RDRAM記憶體整合成單一晶片,使用90 奈米技術制造,晶圓尺寸還只有當初『EE』的1/6。

這個 Dragon 晶片也預計搭載在 PS3 中,讓 PS3 也能向下相容 PS2 目前的遊戲軟體,大大增加 PS3 的優勢。而 Dragon 晶片也將採用於高級視聽家電 PSX 上,讓 PSX 也能因此相容目前 PS2 的各式遊戲。

另外真鍋研司更表示, Dragon 晶片將於明年 月 大量生產,以月產 100~200 萬個的速度提供市場使 田。



大榮乙野望

(信長之野最親谷成) 将於年底推出 1. 版

光榮日本總公司終於正式公佈《信長之野望網路版》於 PC 版將在今年冬季推出!《信長之野望網路版》於 2002年4月正式公佈PS2版,這款大型多人網路RPG遊戲以光榮公司一向廣長的日本戰國時代為題材,除了再現日本戰國多位著名歷史人物外,還加入了很農學的幻想成分。遊戲於 2003年6月發售PS2版並開始正式營運。由於只有PS2版,因此PC玩家一直無緣遊玩這款網遊大作。

遊戲宣布移植至PC版推 出後,雖然沒公佈詳細發售 日期,但就表示將會在今年 年底開始月測試,而正式營 運將會在明年開始。收費模



式和標準和PS2版類似,遊戲定價6800日圓,月費 1200日圓(約台幣360元)。遊戲的機器配置需求尚未 公佈,但以現在公佈的遊戲畫面估計,將會需要 Pentium 4的CPU和Geforce4級別的顯示卡。

PC版《信長之野單網路版》伺服器能否與PS2版伺服器互聯現在尚未確定。PS2版剛於10月份開放了第5個服務器『將星錄』。並將會於近期在遊戲裡開放新世界、新內容。

大師開示!?

《神話世紀》 整作 《周洱遊戲末來

《神話世紀》製作人Bruce Shelley 日前指出,下一階段的遊戲應該是合作取代競爭,以團隊的勝利取代你死我活;遠離追逐經驗值與殺敵數字的成就感:一個不會感到有威脅的遊戲環境:讓更多使用者以類似觀象欣賞球賽的角度參與其中;更加善重遊戲劇情;設勵高等級玩家協助新手。

Shelley 指出三種建議

建築(Construction)遊戲:玩家協力建造一巨型建築,例如太空站、金字塔·中世紀城市·並且每一個玩家的貢獻將會紀錄起來並得到獎勵。

旅行(Journey)遊戲、玩家們必須經過一段漫長的旅程,途中必須不斷求取生存以到達目的地。就好像石器時代的人類從非洲遷徙到歐亞、西伯利亞人經白令海峡進入美洲、蠻族大遷徙摧毀西羅馬帝國等。

建設國家 (Nation Building) 遊戲: 玩家分別經營



並壯大諸如一個城績或村 莊,衆人努力的總和就是一 個國家的成長,國家的政 治、經費、戰爭及技術都在 其中扮演重要的角色。

SONY 展示 PSP 遊戲镀理型

PAP 格莱用手模技術

SONY公司總裁表示,PSP將成為一款「未來的Walkman」。與諾基亞的N-Gage和任天堂的GameBoyAdvance相比,PSP的設計領先了一大步。當然,設計理念與實際產品還是兩碼事,還要考慮到很多人體工學和製造成本等方面的問題。PSP採用的是UniversalMedia Disc(UMD),這是一種和DVD差不多的雙層光碟,存儲量為1.8GB。採用的是基於Advanced Encryption System的版權保護機制,每張光碟都有一個唯一的ID號碼。

SONY公司早就聲稱,PSP將採用一個基於MIPS 32bit R4000内核的90奈米處理器、記憶體為8MB、 速度333MHz及工作電壓1.2 伏,另外還將使用兩個專 用圖形處理器。遊樂器將帶有杜比7.1 多聲道3D 環繞 音響,支持MP3、AAC和SONY自己的ATRAC3聲音格式,

視頻格式為 A V C 和 MPEG4。其UMD 盤可以存儲兩個小時 D V D 質量或 4個小時標 集質量的視頻信息, 4.5 英寸的液晶顯示器解析 度為 480×272 像素。



KUEL 将在新加坡設置研發中心

将在河 在内部日本光泉

光榮的代表取締役會長標川惠子表示,這個研發中心將在明年底開始營運,並預計在明年底投入約40名買工。目前有幾位新加坡買工在日本接受訓練,很快地會先到新加坡,開始公司的先期導入。標川希望在三年內,買工人數可成長到80人,並預計未來20年內為光榮公司創造出70%的營收。至於新加坡分公司的投資金額將是多少?公司規模多大的問題,襟川認為將視新加坡這邊研發產品的狀況而定。

襟川指出,之所以選擇新加坡擔任該公司海外第一個,也是最重要的研發中心,是因為多數新加坡人具有良好的雙語能力,也就是中文與英文兼具。同時她也相信新加坡人有潛力成為具亞洲風味,富創造力的研發

單位。光榮將會把日本母公司的know-how帶到新加坡來,並結合新加坡與亞洲的文化,開發新的產品。初期新加坡這邊的工作會是先將光榮的日本遊戲改版,接著是開發新產品。





wEBZEN 與New Era 公司是在今年5月份發定保証 畫,6月份正式簽定代理許可協議的,期間還在公司内 部進行了MJ的 a 測試, 並全面考察整理了秦國用戶的 需求、策劃了針對泰國用戶的服務戰略及遊戲伺服器設 置等上作。

泰國MU的官方網站 (www.muonline.in.th) 從9月初開始募集了内 部則試玩家和網咖加 盟,結果在20多天内就 募集到了大約10萬多名



的玩家,甚至引起了泰國網路市場的重點地域變動 M。網咖的加盟佔有率確保佔據泰國首都曼谷全體網咖 總數約 70% · 成績可謂韛人。 MU 的官方網站在泰國國 内網站中,訪問量也因此一舉飆升到第7位!

代理公司New Era於10月15日在泰國首都變谷的 SFX Cinema Center 召開了宣布MU開始内部,則試的 「Beginning of Mu's Adventure」 發表會,與會者 多達2干多人。現場除了進行業界有關者發表會外,還 激請到了大量參加内部測試的玩家們,現場除了廣示 M。遊戲·並獎勵玩家們服裝等多種遊戲紀念品。

奉手何明天

in ener the macro on aktuality

Vivendi和Interplay今天宣布他們已經妥善解决 了爾公司之間一些長期的分歧・並且重新恢復了他們在 2002年8月簽署的一份重要協議。所謂協議的結果、威 旺迪將在北美和亞太地區發行《異塵餘生戰略版:鋼鐵 兄弟會》,並且將保留獨家在遙些地區發行 Interplay 所有遊戲的權利(直至2005年8月)。

Vivendi 市場銷售部高級副總裁 Philip O 'Neil 說:「我們和Interplay之間簽署的發行協議是自2001 年以來建立在相互信任的夥伴關係之上,很高興和In terplay 達成諒解,我們期望著《異塵餘生戰略版:鋼 徽兄弟曹》遣款臣作的輝煌未來」。

Interplay的CEO兼主席Herve Caen說:『我們 希望拓展與 Vivendi 公司的合作關系,這對 Interplay

而言是再合適不過的一件事,特 別是 Vivendi 擁有強大且口碑良 好的發行網路,此外他們對我們 的遊戲作品更為了解。」



《異魔餘生戰略版:鋼鐵兄

弟會》上月已經壓片・但直至此次會談仍未得到其具體 發行日期。但估計或許在 2004年 初有望發行。

繼任崩州!

TI T在 23 将向下兼容 PSZ IPSONE

SCE 老板Ken Kutaragi 日前確認 PlayStation 3 將具備向下相容 PS2 和 PS · 使得舊軟體在新的硬體平 台上也可以運行。

在向日本報紙 Asahi Shimbun 發表評論時,他總 結了一些PS2 成功的要素,其中就包括相容PS 和播放 DVD 雷影。這種向前一代產品相容的趨勢由 PS2 開始 I 現在看來也將由 PS3 繼承下去。

Kutaragi 說道:『PS2 運行 PS 軟體是通過模擬而 不是實際的硬體·那麼 PS3 也會對 PS2 軟體提供相同的 兼容性,這種情况將會永遠繼續下去。』

估計微軟的下一代 Xbox 也會具備類似的向前兼容 特性,但是來自一些專家的意見說,在ATI的硬體上跑 之前NVIDIA平台的軟體將會麻煩得多。



兩人巨頭加持 XBUX2 I

微軟正式宣佈已取得IBM公司的先進處理器技術。 並將會在下一代 XBOX 遊戲主機(暫稱 XBOX 2) • IBM 技術部門主管 Bernie Meyerson 也証實新一代 XBOX 主 機將會使用 IBM 家族的處理器技術。雙方達成的合作協 議的具體步及財政金額和透頂處理器技術的細節現在尚 未公佈。

而台灣地區硬體實力學世矚目,如今研發實力更進 一步獲得國際大廠的重視,目前美國微軟公司在宣佈委 託美國 IBM 參與開發 XBOX 二代機後,也緊接署宣佈授 權台廣平導體巨擘矽統科技 SiS (股票代號 2363) 參與 XBOX二代機開發,委託矽統參與XBOX二代機的 I/O皛 片設計。

在原本 XBOX 主機中的 I/O晶片・是由美國 Nvidia 公司所設計的特殊整合晶片 "MCP - X " 負責,但因為 XBOX二代機將採用全架構發



展。所以微軟也將委託由台灣研發能力頂尖的矽統科技 參與 XBOX 二代機 T/O 晶片研發·更突顯我國在半導體 技術研發實力的進步,已經獲得國際大廠的認同。

睛











意念數位科技股份有限公司

地址 台北縣永和市中山路1段311號14樓(B座) 電話 (02)2925-9910 傳真 (02)2925-8980 網址 http://www.deades.gn.com.tw (52/2

RO迷可得注意囉!專為您量身訂做的-XG622-RO手機已經上市,這是「智冠」與「精業」二家股票公開發行公司的首次合作,完美結合手機及線上遊戲,推出全國第一款《XG622-RO機》。除了65.000 色超大覺幕、40和絃的基本功能之外,包括



手機外殼、操作介面與圖鈴下載。都是RO的圖樣與音樂,此外,RO手機內建由RO原研發公司韓國Gravity所設計的JAVA遊戲《天上掉下來的穩物》,打開手機就有可愛的皮利陪玩家遊戲。目前搭配專圖MP3及門號的搶購價為11,800元,全省限量3,000支。有興趣收藏的玩家可得建快行動。

由「智冠」子公司「遊戲新幹線」所代理的「仙境 傳說 online」,是國内目前最紅的線上遊戲。在會買 人數葛達 250 萬,同時上線人數突破 22 萬之後,「遊戲 新幹線」決定將遊戲延伸到電腦以外,與手機業者精業 公司共同推出了《XG622 — RO機》,齊力捷攻年輕玩家 市場

放風聲出水臟!

《夾浴道章手》 用年下平年前集

Take-Two 公司 CFO Karl Winters 和執行副總裁 Cindi Buckwalker 出席了第20 屆年度技術會議 (Annual Technology Conference)。會場上。Take Two 先公佈了近年來他們的遊戲作品的出貨數據。具體資料如下

2500 萬八丁 俠奇興事手 Grand Theft Aut キタ

2000 萬。上 心品變更多3 校罪等都书

300 前 人上 Midnight Cl.b

400 萬 」 英雄本色 Max Payne)

100萬 f Smugglers Run

50 扇 LAL Tropico

80 篇 x 上 四 每 兄 弟 (Mafia · PC 遊歌)

80 萬以上 - Conflict · Desert Storm

除了軟體銷量外,Take Two 還公佈了機款關鍵新作的大概發售日期。其中《四海兄弟》(Mafia)預定將在聖誕節之後的1月初推出,PS2動作遊戲大作《Manhunt》預定11月19日發售。再把圖光放遠點,到

2004年中,Rockstar的《warriors》也將推出。最重 頭的宣布當屬《俠盔擺車手5》 (Grand Theft Auto 5)將會 在 2004年底發售 1



A FIRS

修遭滑鐵盧

IF Sage 社段 Lill 美金

手機大廠 NOKIA 信心滿滿的新世代遊戲手機「NーGage」銷售出師不利,歐美玩家十分不賞臉而實得慘歪至。在英國首周只賣 500 台,在美國首周也只賣 5000台,維 NOKIA 當初預期全年度銷售 100 萬台的目標相差甚遠。而國外的遊戲媒體甚至傳聞 NOKIA 有意降低 NーGage 售價希望能刺激買氣。

據國外署名商城GameStop稱,將原售價為299.99 美金的N-Gage 降至199.99 美金(限制在一定時期内),狂降了100 美金|

雖然N-Gage 結合了手機+遊戲+MP3+廣播等多功能,但以遊戲機的角度來看,售價 299.99 美元,比電視遊樂器還費,因此玩家對N-Gage 的戀願也大為降低。因此,為了有效吸引質氣,傳聞NOKIA有意大砍N-Gage 售價,由 299.99 美元降價到 199.99 美元



希望讓玩家注意,不過該消息目前還沒得到NOKIA包方

而且·其實N - Gage 最

大問題微結不是在主機售價・而是缺乏強力的遊戲對應 陳容・也許強化遊戲彈容才是 NOKIA 拓展 N - Gage 市 場的石 カ方 去!

移於購了!

市歌与年遊戲產業上取入增長 20%

FISEOFNATIONS



從微軟的 2003 年第三季度 的收入報告上看,它在家用遊 樂器和遊戲軟體上的收入比去 年同期要增長 20% (去年: 4.85 億美元,今年: 5.81 億美 元)

僅 XBOX 的收入就比去年多 出 5300 萬,再加上遊戲和週邊

設備總共會多出8500萬。同樣微軟的PC遊戲也實的很好,增長了4300萬。比去年提高19%。

簡單的從百分比的數字上看微軟和 SONY 完全是鮮明的對比, SONY 今年的額售情况比去年要縮減 35.



PC CD ROM

WORLD WAR II

FRONTLINE COMINAND

三 蓝虱 上 的 绿指 糧 官

身為前線指揮官的修

将左右二次世界大戰的結局!







2月風雲上市











BILO

世紀加強版

收藏最完整全系列暗黑破壞神

最新1.10 Patch 更具挑戰性的遊戲內容

- o 暗黑破壞神首度出現地表
- 掉賽率 🤋 任務報酬重新調整 🤋 超強裝備不是夢想
- ②全新技能加成組合。遊戲平衡全新調整



建原用 基础 人梯費/[式費填 **"我就是是外国教会主题是一场的决定**

HiNet 遊戲獎

-02003 Blizzard Entertainment. All rights reserved.





暗勢力席捲中土世界。不論你選擇邪惡或 R接有大约12齿鳍纹並接配 相對應的戰士 ~ 弓箭手---等等 > 也都會有 15項任務 # 每場任務中還包括多場獨立的 戰役 華語戰役可提升能力&經驗值 能將 技术巧 控制 得 揮 灑 白 如 🤫

戰爭時所呈現無人的親覺震撼 🛚 鷹你經

順為觀止的動畫特效:

微風中搖曳的樹梢。玩家渺, 掀起的陣陣蓬蔫 🖟 煮法想像 纏角色

真實環境&地形效果。臘々水魚筆地々火以及其他因素塊

■監能力・・・地形和環境因素進將會

狄羅不能的華人戰役?

遊戲中提供了21個單人任務 英雄或培育屬於自己的人物。在實 獨門最具魄力的「魔戒」爭霸

8人對戰的連線模式《本作提供最多8人同時對戰的連劃

主即時戰略的角度經濟





所激起的水花》甚至連清寫指曳過水面都 位硬壞時的臉部難炫亵情都描繪得栩栩如生! 影響移動速度 🤇 新矢的飛行 🕾 建築物強度以及 事衝突與戰爭的結果。

對即時戰爭遊戲不熟悉。你仍可以扮演熟悉的 《李受士夫當歸萬夫英敵的英雄魅力』 體驗單打

本作提供最多5人同時對戰的連續。 協力設戰魔獸大眾的率設業產用與馬民體一場「探索魔戒」等幻智險之族。



弄谷的隐胞份的限公司 台上點で入場中下東路 段 50 と 號 横 (環球経覚科學園屋) TEL 02 28099886 02 28J99HF9 FAX (2 2804 385 3 hilp //www.bv alley flom tw 版磁所的 瞬即必免

VIVENDI UNIVERSAL games



展示王、张肇等石窟的原理。







TO THE ONLINE	p50	金属群疾用〇\」、羽頭大疾	ρ68	发育后	p78
FEDONLINE	p56		p70	#2 I LEONLINE	p82
灵堂三	p58	TO THE PARTY OF TH	p74	治111月25-2004	p86
	p62	具作员产行店	p76		p90

更万事最高online

- 研究製造所中華網龍
- 販賣流通所:中華網籠
- 遊戲類型 萬人線上RPG
- ▶ 科技需求 PII 400 128MB RAM



隨著《東方傳說ONLINE》進入測試階 段,遊戲中的許多設定也逐漸明朗化了 這款由國人研發的 3D 線上遊戲,可說在國 内引起了許多人的關注與討論,本次配合遊 戲即將推出,我們就先來看看遊戲的操作、新 手環境以及最重要的八大職業初級技能配點的介紹吧!



順利進入遊戲之後,玩家會先出現在新手區中,這時不 會有人無故攻擊你滴,所以玩家可以好好熟悉一下東方的操作 方式囉,基本上東方的操作和一般遊戲的操作差別不大,以下 就是基本的介紹:

12 En 22 表()

- ★路/跑步—在目標位置單擊滑鼠左鍵,會自動依照距離 遠近以走路或跑步方式行進。
- ▶ 旋轉方向一將游標輕輕碰遊戲畫面的左右邊緣或以左右 方向鍵旋轉。
- 🚺 調整上下視角一將將轉輕輕觸碰遊戲變產的上下邊緣或 以上下方向鍵旋轉。
- 4 調整畫面遠近—使用滑鬆的滾輪調整。
- **鎖定視角**—如果覺得畫面動氣轉動得太鷹害。眼睛很累 的話,建議玩家可以到「系統」中,設定將視角鎖定

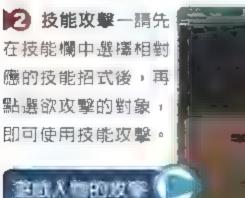
呼叫出裝備欄、用骨鼠在鍵單擊挑選的裝備的物戶。 再至上方的裝備欄柜對應的裝備格裡率點一下左鍵,即可 **發嬭元成。(熟羅 C) RL-1)**

☆●如何攻擊◎

- 一般攻擊 將脐標對集怪物雙擊骨鼠左鍵,即可發動攻 擊,攻擊會連續發出,玩家不用連按一
- 點選欲攻擊的對象, 即可使用技能攻擊。

動作虎虎生風







4. 如何補血

- 自動回血 玩家掌現坐下、走動、贴止、輸下等事上状 簡稱·看書声配言二、可使用鍵盤上的Insert鍵,變更角 色動作,躺下比坐下的補血速度還快。
- 2 吃藥西 直接吸用可纳加 HP 创生命主 、VP 划法力 FF B 为广的滞日
- 图 醫療教治 每個公常城後的都有醫生可以關行補血,甚 五世寄朱尹崖

只要對著別的玩家身上按下骨鼠石鍵,便會出現「玩家 **資訊」、「加入好友」、「申請交易」、「密語**」、「加入黑 名單」、「申請組隊」等功能,玩家可自行選擇

芒侖全類、朝頭、灰類、冰額、密額以及客級广種類

道・玩家で多世教育 2 等數 表定要 是用 即種類道,直接點聲 語 意名稱 B. 1 切模情 道,要認諾特只要在 的評學種類人又字後 被 Kithter 到可送出 现天都是。



東方新手區。環境

進入遊戲後,玩家會先出現在一個碧草如茵的環境,那就是所謂的新手區。新 手區中有4隻NPC,將肩負起玩家遊戲正式開始之前的指導大任喔。他們分別是新 手導館、介面指導員、操作指導員以及戰鬥指導員。



新手導師

新手導師手下有一位助教,玩家要先請示過他之後,才能和助教們對話。全部對話完之後再回來找他,他就會讓玩家選擇想要出生的公會城臟。不過要注意的是,出生在任一公會城並不代表玩家一定导學該公會的技能,玩家一樣可將八大技能完全學透喔!

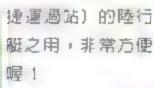


載門指導員 🕢

助教之一。其任務是將戰鬥 方式與技巧傳授給玩家,對話完 彈之後會送給玩家一套新手夜行 衣,防護等級1,作為玩家在東方 世界中生存的初級保護!

★操作指導員

助教之一。其任務是將角色的基本操作方式傳授給玩家,對話完畢之後會送給 玩家五回車票,可供玩家搭乘公會城與公 會城之間對關的飛船,以及環狀行駛(如





介面指導員

助教之一,其任務是將介面的使用 方法傳授給玩家,對話完畢之後會送給 玩家一顆初級補品溫泉蛋,對於玩家打 怪,是不無小補的道具喔!

和所有NPC 哈拉完,也拿到了該拿的東西,新手導師就會 按照你的意願,將你送到你選好的公會城。玩家們將會看到角 色向前奔跑,然後化作一串星辰輸然飛去。至此,屬於你的東 方傷說才算正式開展!!

初沙拉龍正当 初體聯

劍士技能招式干變萬化·若沒有 點數限制·真想一次都學完。

近水進入作為權的山會版之後,會上與在難山會概主動不多的地中,呼呼找找,但會則是在主動地戶,并找到山會 我之後,,如何他一教技术就即的動作。每個各樣在製生時 地維有800年的記憶中數,可以在各大山會域之山會員變圖 各種不同的記憶技術,當技術會是一年級和實時,如家是基 同到該技術學學的故範,則不由上複雜,到至一山會域 故政出當初即學學的技術,則不由上複雜,到至一山會域 公會長,可能取當任何物態,當上經過數是一般,不是即使的時會。 一般是來,使用使的時會。時期或地家的作。或和內,或有產 都切,但因不用權力,因而將所會可以來一戶如之外,使用 次技能,會增加多模能的對極度,與極度至達上10%時的 能便而升級,但由且會長是資料數之後,就家將會發現不僅 是技能升級子,如家血量的血壓。中戶、VP FP 上限等也會 聽之提高!不同的技術所能等仍可另外,又直至上限不等,就



家で立た模型 . ・ 意程を交換 !

> 歐陽少華是索德 城的公會長,你 的800點技能點 數花在他身上絕 對值得喔!



有什麼不等一樣的事情,收關學舊蓋世結學的記憶點數當 然也不例外,因此記憶能數的增加。須紅由兩種方式才能 持續增加。其一有解任務,玩家。須通過任務的考驗之 後,才有機會獲得更多的記憶點數。其一是在錢去購買, 雖然聽起來金錢交易不是什麼光明正大之事,但是東方傳 訓的金錢獲得也季要玩家一步一點即,所以大家不要覺得

害羞,能用錢買的何必客氣!!

奇塔城的公會長像是名偵探柯南,玩家能從這 小技能啦!

索德城)劍上:劍走輕靈疾

所需點數 25

由奇所通甲衍生的刺法、招式多變巧妙、常有出奇制 勝的鹭喜。



所需點數:50

古人觀察北→七星運轉所創的劍去,大陽大闖間殺歌 钗瞬。



新秦點數 12()

魔去劍的一種,天事靈附著於劍上,對敵人發動當電 攻擊。



叶景景法

所柔監數 150

上古軒賴氏所創,是劍法的基本,練劍者不可不學的 招式。



所需點數 150

群體生攻擊技能,流真般的掐式會對敵人產生相當程 度的傷害。



所需點數 150

爾人以上才可使用的合體劍去,相輔相成,攻擊威力 強大。



達爾城)门客:川法威猛舉世無匹



所需點數:20

以天罡正氣架構而成的刀陣,霸道威猛,入陣着非死 即傷。



所需點數:50

強大的刀勁劃破空氣後形成一股強大的氣流,使敵人 為之震傷。



所需點數: 100

此技能可以閃躲掉對方的攻擊,使你不受任何的為



所需點數:100

可以將敵人的攻擊目標轉為自己,幫助同伴承受傷害



所無點數: 100

學會此技能後可有機率使出兩段次盤。



所索點數·120

如暴風驟雨般的攻擊會更敵人遭受連續傷害而無法反



所需點數 150

可心降低被對手躲避的機會,是十分實用的反能



所需點數 150

學會此技能後可有機率便出三段攻擊。





此技能飘練後可以有效提升自己的認識収錄原写力 所為此數 邻極者可為排 "她武功的最上版力,千里之外企中目標

所工验數









對參進行中等和度的生命回复

新型电影 1() 建南省表現以使新的學特毒器讓敵人受到超兇而痛 "生"

所無點數: 15 便敵人雙眼失明, 頓昭黑暗之中

所需點數:2() 此法術可以讓失明的對象重覆光明

> ·语别性语: 新类型数·20 幫助單一對象內寫其第一"九九十使其力學到一次統造道差疑

- 療毒術 所需點數:20 此術可以有效中和中毒者體內的毒素。

山佛引渡 新學點數 2() **阿唤西天信佛解除施術對象的麻痺狀態**

▶城畫衞 所需點數:25 此技能可以將施術者身上的蠢毒衛馬肖威

所電影數 3() *室花標 (Ann) 來自西方的神聖祈禱術·可以有效降低外界對自身的 傷害。



·施毒鋼 所無點數:4()

此前可將審弃植入敵人體内。 度真属医不集目为星數減

一种田4



計學點數 4()

揭絕而幫聚的護甲分子結構進口破壞。 0、人大幅 吸作 防護能力。



新南點數 4()

實用的技能之一,可使敵人無去開口吟唱任何魔去。



所需點數 4()

他何者在做下鹽者的自奴軋圖內可成功推劃鹽蟲對奇 生主吸血。



量眩傷

所需點數 4()

此面法可使被施術者進入量眩的狀態而失去抵抗能



冷青期

所需點數 50

將內力轉換為苁馨敵人的強大去術。



治療均傷

所需點數 60

利用水敷的方式草灼傷之人解除痛苦。



一天神的庇祐

所需點數:60

新卡天砷庇佑施術對象·加強其傷害力並增加抗術法 的能力。



解除沉默

所需點數 - 60

可以讓受到冗默限制的人重新開口說話。



所需點數 - 65

對象進行高等程度的生命回復



所需點數 80

利用熱能的效應替凍傷之人解除痛苦。



所需點數 80

哈爾者名在斯圖内會由靈器將吸取的精血回饋的 絕滿者身上



摄心大法

所需點數 80

敬歌人的。智芷将其ETED,酸人曾因此际入量能联想之中。



所需點數 100

颾敵人的部份力量打断,使之軟弱不愿



術士:致命術法能



所需點數:5

術士入門的初級術士,可將法力轉化為能量以攻擊敵人



所需點數:5

此去術可以讓施去者感應到物品是否帶有職去。



所需點數 -10

藉由法術的力量可以呼風噪雨,改變天氣的好景



所需點數: 15

可以使佈法者在黑暗中如同有明用照耀殿的情熱視物



所需點數: 15

可以讓被佈法督有能力偵測膿形的人。



所需點數 2()

可以解除隊伍中所有人受到的自由影響,重新恢复。蒙狀所



所寫點數 20

可以攫取降物的能力及状况,使自己知己知报、自戰戶聯



所無點數:20

術士入門的初級術法,可將法力轉化為能量以及擊敵人



所需點數·25

水系基本法術,呼喚水的精麗對敵人進行攻擊。



所需點數 25

火系基本法術,有效掌控火的破壞力之基本技能。



舞空癖

所需點數:30

法術可使施去者飄然奏空,如舞者般自由事步列天。



"着豫新

所需點數 30

使敵人的思緒受阻,判斷遲緩下降低作戰能力



點石成金領

所需點數 30

可以把任何物品都變成金錢、缺錢的時候可以屬試着着。



·中等召員備:

所需點數·30

可召喚中等的。型妖魔加入隊伍共同進行作戰



士行咒

所需點數 40

上系基本法術,可以召喚大地的精震攻擊對手



水中野吸箭

可以不需要換氣就在水中自由來去。



所需點數:50

籍印此技能雲遊下東下國 t 的 ff 魚 · 但要去指定目的地



所需點數:50

この動量第十四段刊入隊キサー」は47作戦



所常點數 60

此去本會沒含少是也為供自主商,敵人學具凱斯擊了傷,學可



藉中衛生等新採來道大的衛龍,於敵人換入使之變傷



所需點數: 00

所需點數: 60

此去市广,"将去为化作》本的"V对市叛人食心及擊



所需點數:60

智 ふ 基本 去 析・ 籍 に 特電 ご り使 敵 人 受 強 大 的 雷 嶋 所



所需點數: 6()

级表面入脏生命力,轉化為自己的生命力



所需點數: 150

吸取都入的 去力,轉化為自己的 五寸。



所需點數: 150

妣 去面可以 音喚雷電攻撃敵 人使之受傷



武器廣化鄉

所需點數: 180

終去与主人武器中,使武器具有附加能力以額外增加攻擊 所需點數: 180



清水成冰

可必隊伍傳送至特定的地點,是個主常響用的去值。

所需點數 190

此法而會將等氣中的水氣集結成水箭後東向敵人。



聚集空氣中之能量,再以去為狂擊燃燒,撲向敵人。

天夢地裂

所薷點數 190

所需點數 200

耳 喚地之精靈學朵 強烈撼動力,地面上之對 主會因此受



54

所需點數 50

奇塔城) 書生:易容能手談笑做敵



56 業器數 10

此去確能讓他去者晚上時不需昭明設備就看的此方人



年堂主教 20

性上鎖的羅羅或門上的鎖



种類影響 30

如飲 為殿的 生醉狀態下,觸角景邁的武技,麼敵人不



所需點數:5()

容 9份成其他的人或是怪物,可收取敬意故



新季點數·50

使用的去物可以領則物品或地面上是否藏有



严重監數 50

學會此校能後可以順利的解除物品或地面上的



学家:由学直攀造协大道

所需點數

不是肖特任鸟的能力,就可施展的肇刺攻擊。

以技能。 表 水的是空车能源的量法



6年 1 ×2 数 1

可力雖不確念 军相定重制的 ? 四季 [



SF I PAR



5F点到更

門家。」「能,能源所有工匠,年的工程可力價值



EF E BY

个原發布个層聲的等力技能



○ 參運人類關制的掌去,以生命力換取對敵



参去・心境を開節式で適方式制服敵人



新潮點數

超上垂内边。主,燮图美可以附胎换骨,加速生命力的恢复



首:樂曲吟唱強化上氣



所無點數:20

· 析 下神 下降間 可以提 " 不錯的随護能力



片面監數 2()

個主為可。將施士等多語 H 平 郑亚王看到被皇



物護力場

经重整数 3()

在被矩阵者身直手開 通知應力場 使具護出甲紀獲尼尼科



5年電話數 3()

這個法術句,便全際跨馬聯邦 解 將無法看到點針



鋼皮鐵骨

所需點數 60

可以將配帶化成鋼鐵筒型硬 / 是其十二海中的共河鎮市



*大地的祝福

所電影數 60

接受风泊大地的力量 可安全隊的隊爵生分為快速恢复





- 三量之为

所需點數 90

類子鑑古,所謂。的契約,原受術者的力量得以提升



严重監數 100

三重的周動產來了力量。可讓隊伍獲得保護。



百花之異

所需點數 150

百花的百香马便陈任獲得更強大的攻繫力量。



新集點數 150

所有負面的作用在隊伍中,都會消失無形

館



Online



Ď戲類型:多人線上遊戲

▶ 科技需求:P-600、128MB



號稱史上最放、最KUSO的線上遊戲Seal Online,隨著時光的流逝終於進行了中文版的測 試了!無背景的時空、超越想像的環境,在Seal 的世界裡,屬出不窮的搞笑設計,的確會讓玩家們體 會到無窮的樂趣!隨著遊戲的中文名稱正式定名為《希 望》之後,「希望」盡快玩到這款遊戲的玩家也越來越多 小尼在此也「希望」國民們能儘速體會這款遊戲喔!

中文名稱正式定名 Seal Online

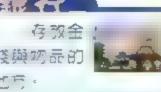
小尼先帶玩家來選進 《希望》世界中的新 手城鑄吧!每一棒建 藥物都像是有生命似 地會「動」喔!這麼 可愛又頌皮的《希

望》世界,正等著你



活潑可愛的新手城鎖

護與物品的



方·建築物的外型類似 小型城堡, 信於一般村 舞的北西部・並無存進 也可以警得各職業的技 能 修練之塔前行5個 至 民多的乞丐,也們每 天都會坐在此地・請先 态量乞丐曾得睡覺技



在每個村莊 内可以看到水瓶 模樣的大樓就是 道具敬賣店·在 這裡可以購買藥 水與食物



個大酒桶的屋子 就是 舊吧。 追地 **万是人們聚集在** 一起,開開心 心, 熟熟騰騰談 語的場所,並且 在這裡也可以買 到簡單的食物。



"普里"在

武器與表備的地

實蘭單道長的地

方。請領你的藥

太進行賞書



這地方是學

行決鬥的場所, 除了央門之外還 有隼備各式各樣 的活動喔!



經過許多玩家熱情的緊塞支持, Seal Online 的中文名稱 終於正式出爐了!近30 萬人踴躍參加中文命名活動,光是從 中挑選出入團的前十個名單就已讓代理商台灣易告網傷透腦

筋,不過,與Seal發音接近又充滿正面含意的「希望」在經 歷一番廝殺之後,終於打敗曾經後來居上的「封印傳說」,獲 得 68610 票,正式成為 Seal Online 的中文名稱!《希望》,

象徵著線上遊戲的希望!2000 個封閉測試帳號可說是在憎多

粥少的情况下被撞奪一空,在12月初的封閉測試到來之前,

目前,韓版仍在進行Open Beta測試,上一期了解《希望》

(Seal)的職業後,當然也要熟悉地理環境,才能讓區隊之路更 為順利上新手創好角色後,可以選擇進入兩個新手城續開始富

險,一是樂園鎖,一是獅子城,此外,還有另一個目前無法選擇 成為誕生地的雪工礦村。現在,我們就來看看這三個城績的大概

架構吧!

然面積較小,但電自己的力量來創 立民衛隊來保護署村莊,因此被稱 為「希爾特世界中最安全的村 莊」。村莊内有民衛隊隊長珍特指 揮的民衛隊經常性地」蓋著,這裡 的村民非常的親切善良,街頭也很 平静。公園内可以聽到樂區的歌 聲,酒店内的人們雖然都是初次見 面·卻會很自然的打招呼。想成為 劍士的年輕人聽到民產隊的名聲也 會來到,此地練功,初心者可在民衛 隊轉職為劍士。在這裡,可以找到 如下的建築物。

村莊的良歌隊 在這種可轉簡 為騎士・也可加入民衛 隊,如成号氏衛隊即抗 家就可接到更多任務的 委託。村莊的中央位置 可以看到舞台,有人應



話 4

各村都有設立得新 手冒臉者的委託處・在 這裡可以接到一些簡單 的委託 請選擇應合言 己的委



這 禮



帮問特世界的首都,也是王建筑的一些體系。于国际有力。 是王建筑与一些體系,不可能是一些體系,不可能是一些體系,不可能可以是一个,可能可以是一种,可能可以是一种,可能可以是一种,可能可以是一种,可能是一种的,可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一种,也可能是一,也可能是一

銀行

存放金 錢與物品的 地方。





團士鷸千献

這裡是鄉子城王宮的鄉子騎士團。雖然以前與黑騎 主團交戰的過程重關參取 後,喪失了其規模與名譽, 日阿勒斯擔任騎士隊隊長之 後,馬上就恢復了過去的名 聲,因為他們

的 黄 献 與 功 勞 · 受到人們 很大的支持 ·

馬戲團

到 展 知識的 場所



觀學长期

卡爾兒女王繼承了王位 之後,開始邀請隱居在全國的 屬去師到此,雖然魔法師的自 尊心很強,但王宮提供的財務 和實驗設備吸引了很多的魔法 師,因此獨去師們為了報恩而

留在国内, 了護者王

S 10

祭還為了尋

找新的領導

者人才正在

忙碌著。



此地為教團的中心地。

也是信仰之中央地。自從領

導者與具里串通要殺害卡蕾

兒女王之後,祭墻不再擁有

如同以前的影響力【目前》

修修之体

與獅子騎士

圆相同的

騎士公會

實族與騎士們為了要防

止獅子騎 1團與阿勒斯的政治

勢力而成立。這個騎士組織・並

且大部分的成質皆為實族、雖

然他們對於阿勒斯的是妒己很

強,但對於王宮的忠心程度是

此處為習得技術的地方。 建築物的外型類似小型城堡, 位於一般村莊的北西部,在這 裡可轉職為其他職業,也可以 習得各職業的技能。修練之塔 前可看到很多的乞丐,他們每

大都會坐在此 地,請先透過 乞丐習得睡覺 技能



智之作

這裡是相書的地方,並

且也可以得到 些關於遊戲 的養料網上



武器店

宣禮單數 骨武器與裝備 的地方



雪山碣村

在於希爾特北語的傳工村。 雖然曾經受到拜族的攻擊而變成 荒地,但目前已恢復以前的繁華 的氣氛。雖然村莊的面積不是很 大,但常受到拜族的侵入,因此 村民的個性都很運率、最大 最重要的心腸非常的善良, 是 等力工作的人適合生活的地 方。如經常打架的人就比較不 。 合曜十





位於村莊中央的大生 数序聚集所,如果成為數



H T TO

□推足相遇的过气。 並且也可以得到一些關稅 遊戲的資料課 |



計算提

過地方是學門 天間的 場所,除了天間之外還可 進譜各式各樣的 吾動嚏!



位於有報式器部已發

走行入 的多道 院

銀行

金钱单物品的加度



THE REP

屋具上有一個大香橋的 屋子就是香吧。這地市是人 門聚集在一起,聯舉了一、 熱熱學學於毛的場所,並且 在這種也可以買到簡單的食



新茅草

基種是 板實實器與 裝備 的 地



修練る法

乞丐蟹



奉辞字

各村都有設立為新手 高險者的委託處,在這程 可以接生, 些簡單的委 託。請選擇 I

宽全自己的 委託



特日性

在每個村莊內可以看 到水瓶模樣的大樓就是道 貝販賣占 在這裡可以購 買藥水與



天堂江江潭港的年代

- 研究製造所 NCSoft
- 飯香流通所 吉恩立
- ●遊戲類型 網路角色扮演
- 科技需求 PIII 800 、 256MB



《天堂 II》的封閉測試目前已經如 火如荼地展開,想必現在也有不少人已經組了

盟·等待著攻下城堡的那一刻。但是城堡要怎麼攻呢? 它的規則又如何?這期就為大家掀開攻城戰和血盟戰的準備工

作。

血盟戰

参加而意义之條件

血腺技能等級3以上的血鹽才有血鹽戰宣戰之資格(不包括攻城),而接受宣戰之血鹽的血鹽成員要有5人以上。同盟血鹽不可互相宣戰,而正在進行血盟戰的血鹽,在結束戰爭前不可再向其它血鹽實戰,但是可以接受其它血盟的宣戰。

(1) 的進行

交戰的血盟成實在角色上方會出現血盟紀號,且游標點到敵對血盟成員時會變更為「攻擊」。這樣就不用加按「Ctrl」鍵來設定攻擊。兩血盟間的血盟成員在戰爭時可以在不會遭受懲罰的情况下進行PK。戰爭諸黨和血盟成員的個人生死無關。可以一直持續進行至戰爭結束為止,而在血盟戰爭中,樂學二路不會企

在戰爭中死亡時和一般死亡情形一樣,會量到相同的 終驗値下降懲罰。即使戰爭還沒結束,當個人處在極度危險 的情况時,可以選擇「個人投降」,選擇「個人投降」的角 色會受到死亡一次的經驗值下降懲罰而換取稅離戰場的條 件,可用指令或血盟介面來進行個人投降。有一點要注意的 電,正在進行血盟戰的血盟不可申請解散。

血医鼠結果

不論輸贏,宣戰的所盟及接受挑戰的血盟,存之後的 5 日內不可再向其他血盟宣戰。而血盟投降時,庶鹽盟主制模

同死亡一次,而遭 受解驗值减少的懲 罰。

> 《天堂》中的邪 慈蜥蜴也會再 度出現



提出血器」的程序

先對想要挑戰的面望提出宣戰,只有在對方面盟盟主 接受宣戰時,宣戰才算生效。可以利用指令或血盟控制介 直來宣戰。對方面盟在接受宣戰後,戰爭會立即開始,若 量到拒絕,戰爭便不會展開。

血压 的勝負

只要符合下列一項以上的條件,戰爭便會結束。

- ○→ 一方血鹽鹽主死亡
- **○→** 有一方血盟投降
- ○→ 有一方血鹽提讓結束戰爭,而對方血鹽接受其要求時。
- ◆ 血鹽鹽主以外的所有血鹽成員都選擇個人投降時。
- 戦争開始2小時後,若未有一方達到勝利條件,則以平手來約束形久戰事
- 雙方血體同意紹 止戰爭。無任何 一方勝出時,可 由血盟盟主向對 方申請拿戰,若 對方同意即可結 東戰事



組隊打怪可以收到不錯的升級效果

血區 情報

自己自前所要的血鹽或是在之上的同盟,其相關情報可以透過血豐介面的血鹽情報視磁中取得。在此視窗中會清楚標示出血鹽鹽主、血鹽技能等級、現在血鹽狀況、可使用的權限、現在接觸中的血鹽成員及其等級。至於非自己所屬的血鹽情報,則可利用指令來取得。血鹽盟主、血鹽技能等級、城及根據地的擁有與否等情報則,要視該血鹽盟主是否願意公聘而定,但是血鹽狀况是無條件開放查詢的。

攻城戰

城堡的基本狀態



• • 城堡的初期設定



攻城。

本子の映像は全見版でと、よれて、参加区の第、子人の 参、これので、早 車、手に広いと、よい を、これので、早 車、手に広いと、よい が開いて、おります。 が開いまする。 なのでは、からする。 なのでは、からできる。 ないでは、またなな ない。 というないと、またなな ない。 というないと、またなな ない。 というないと、またなな ない。 というないと、またなな ない。 というないと、またなな ない。 というないと、またなな ない、 というないと、 またなな ない、 というないと、 またなな ない、 というないと、 またないと、 またないとない、 またないと、 またないと、 またないとないと、 またないと、 またない

防禦方登錄

遊戲中的狼首 領是初期升等 的好鑑物



●攻城時間設定



攻擊方登錄

血盟盟主必須有「参加攻城」的等級 4 血盟技能,如果選了 NPC 中的「登錄参加攻擊方攻城」時,除了聯單的確認動作外,還會另外列出攻擊方的成質名戰。

村莊據點的設定變更

: 「* 「へもき間・を加盟就可以開 食 リーナア 土熱 一石 成金戸 1 5 円 両島 資 用雪秋雨で支が動場・在成を徨べた嚴 秦《杨堡《秋记为》2011 → 其本 李份在 左50克 智多停 《詩韵之能,而最 露し 引援的 新二個 41 莊前 「重新開 21 機等 看得轉程至單 靠近城 全 " 1 名 · 也就是 p · 在 K 城期 皆言中,使压迫 個村莊重新開 チョス・奮出現在第 賃料品 中。在梦季椰、所有角色當中,不 在一集 一个名字篇中者,处亡後日 會守 火茅 医利斯重新開始,但是太 *** 「「注語: 引以存職場と醫し懶幟 學,并一日國成斷正式展開, A 城門

館

攻城戰 規則



- ○▶ 攻城的一方學字域的一方互為敵軍,相同的血盟或同盟的 **血盟是為我電**。
- ◆ 彼此不同盟之攻城方,彼此血盟之間是臺無關係。
- ◆ 不在名單上的第三方,不論是屬於攻城的一方或是子城的 一方、對於雙方來說都是毫無相關的。
- ◆ 不在名單上的第一方,彼此之間是沒有關係的
- ○→ 攻城草的名字會用點色顯示,守城方的名字會用紅色顯 近·第一方的名字會用與色顯了
- 即使不按「Ctrl」鍵,基本上仍然可以對敵軍或沒有關係 的第一方做出攻擊的動作。
- ◆ 使用範圍攻擊時,對於目標周圍的敵軍與第三方都會造成



○◆在數場内,不論變死任何人都不會計算 Px.値,亦不會因殺 死歐軍而成為犯罪者的状態。

- ○→即便配軍是至戰場外,仍然維持戰爭的狀態。因此並不會 有PK學問。
- ○◆ 即便第三方退到戰場外,名字的紫色狀態將會維持10秒。
- ◆ 在戰場內死掉的時候,經驗值下降的影罰會降低
- → 在戰場內死掉的時候,裝備掉落的機率將會降低
- 城主可以控制城門的開關,而且隨著城堡的規模壯大,可 以增加城門的數員。
- ◆城市在次域斯間也會變成是被攻擊的對象。反之,攻城以 外的期間多不可能被次擊。
- ◆無去對城門他展輔助或者追究性魔法。
- ○◆武器威力對攻擊城門的破壞力是有相關聯的。
- → 破損的城門在攻城 期間無去修理。
- ○◆坂區的主人變更 的話・攻門會重 新建造·此時期



混載狀態中要儘速地 **判別敵我加以支援**

双城障地的旗

開始向城門挺

政域陣地(旗幟)



穩厚皮吸數參加 校修的市场到已 養程,具医技能 只有次核布名單 以使用巨刀高在 數場上的特殊場 地内才可以使 **用,而在发现脚** 管内产能使用一 次。 医视磨地 薦 職 在次现栏泵 前,若未被殺國 7 三少邊境存留 下來,它具每一 回緯度的-2・次 域元可以對名進

增高) 的校 影,在广照望古

設置次板準

組み性電去 汉坂時也 積版 的心能,是九次增加所

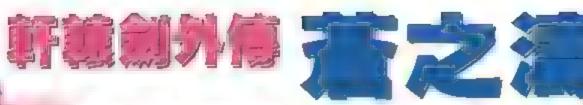
行灰壁,卫列带去

養血鹽或員的→P 、 VP 恢复速度 · 要使用設置攻城陸 地、廣熾 的技能的鞋,血鹽鹽主的身上至少要有 1 萬金幣, 一声這個金樂將會作為設置及城藥地(旗幟)的費用。有攻城障 比。電域、竹二盟・可以在及城陲地、輝織)與第一項位村落之 中選擇其 作為重新開始之處,但若是农成陳地 頂幟 倒塌 鼓威姆、机平能中第三個村田中重新開始。

严城堡防禦下的立場, 1 以在内城裡的居住區及第二個 - 村莊當中,選擇一個當作重新開始之處,所有在院溪市名單 中的血鹽酱適用。









不知各位對上期的兩個神秘勢力 - 七曜使者及 晉國太辰宮是否留有深刻的印象 ? 遷次本仙人特地深 入找出了進一步的資料,來提供給各位參考:另一方 面,本仙人也找出這一次的重點-木甲術及天書的相 關資料,所以各位可得好好看看喔!





七曜使者公晋國太辰宫

万字でなり、台、台、マス、マンス、ウィード 图 "成文化证而大》"、···· 数数形式 2 计经内容 乙酰磺磺基胍 之"开之一声""母师"。大是《推散 中門

" 种类者 " ... 未上生 " 相訳 " 乙聚生 、 今至,不包人也因血糖和品品。15年 制力的大压,引一进的支持,此种 大击其军工工人,甚至以降军

> * デント軍」、嬴語 人間 4点でで、「一件無ッで付ご網室

性別 · 男 年齡 . 27 屬性 火 身高:184

図数裔之戰 t , 离 * 強慢 , 厂 事 直來直往 也是中。何 年 任 雪哥至自 也摒使者。實力上的學樣。幾千讓重於

> 等人篇 易裡命 在 畜人 自 奏性 著當初維由、料理 至的關鍵角子



性別・男 年齡:54 母高: 177 围性:光

1. 麻 守者。 順尊者,通 萘鹵 關而 来至, 为是 1 男子耳 1 終了使者許多 「五嶽台界」 假後自一道路線) 帮用性報 手匠 链 投,在場的大阪 窜 矮工臺冊片壁[1]許 1] 里

實工,被專注的場份,草是



性別:女 年齡 22 身高:164 <u></u> 屬性·冰

七曜伊省中最増)ハチスに、富す・ 為日曜使者的義女 維新常與人無支者等 后,一重,并后就心摧毁,五至,产 目負責制より躍使者が Ho を發し動し 月曜使者為情 / 鄒 /

性別 男 年齢 24

した場合の實力量の対し躍使者的統 一 練者・擁有層を許雷を能す。 他英田曜 便者的義子,與土職使者二人等同行動 7 歳が葬技有審団技事 青龍/王 在 萝或红莓 斷門處 植中都褐血髓地帶 **夕 新走出在**



地處北部,被桿型壓量等國的傷調,在實程式外多的電 業真等期,突然一罐至起或帶新一位的霸主。在這藝者一般 大的變異,便是原本優擔任人惡、第一義或的一一大人喜, 以不知從何而來的神秘法術力量,成立了「九長子」之擁有 戰鬥力量的祭司組織,開始陸續兼併四間的山戎。北狄子以 他們的子民來充作營國大軍:並以舊文公的名義打生子等王 懷弱,彈號,堂堂至下,兼は劉爾定了請多別。這家校都一 會國主身富力。企圖與南方的楚王國爭奪中原蘋業。

這一個在歷史背後顯普國稱霸天下的祭司組織,乃是以「太殿」(配) 為首,旗下分別有「睚眥、 上午、 暢 物」、「黄鷹」、「藤凰」、「蒲牢」、「霸下」、「狻 猊」、「狴犴」等九窟、各自以實力最強的九名祭司擔任九 宮之主、統領旗下為數聚多的「蛟」祭司四處作戰。他們的 神秘岳鄉力量。配合善國之山戎大軍、加上據說能稱聚王霜 ここ「五気三米」、「こ 九二皇司 京澤各華成王 立不敵 20 管國新華權。

身高:160



性別, 男 年齢 70

身高・172

曾國大辰宮的領導人, 精於下卦,對晉國的社稷 翻樂十分關心 随晉晉國的 極霸,太辰下等於天下費簡 的最高權力者 化并介 也內 對的結果,傳和未帶奉國將 擬有 統天下的天命,因此 對應有藥人所映打的核文公, 擬特舊權列的懷疑維度,最後 蔣他架臺海一個倾觸看主,中

以他的名義去尊王嚷奏,往討列國。

性別 男 年齢・61 身高 176 層性・不明

曹國「八龍子、 「八字。中部音響力 者・在大阪・地京 様 欠別 大名高郭隆 ・世界が 別、名別 父 ・明ま名 分配 学 、所し、 「質 扇」、「鶴 即」、「駒感

いてみは後端が他 所管轄・権位表演。 性別·男 年齡·56

黑性: 不明

天 書

《蒼之濤》的天客系統·基本上還是承襲《軒轅 鄭肆》的主要架構·不過為了因應劇情以及針對之前 天書的部分問題·做了稱許的修改:

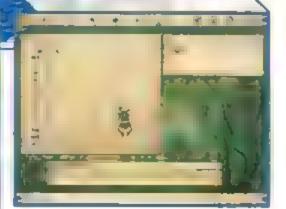
天書生產所需的資源、除了地區上取得外、遵可 由敵人身上得到。如果《軒轅魚肆》天書的精神是 「有限資源、充分利用」的話:《蒼之惠》的天書可 說是「不腐羞乏、整情發揮」、新增的機關工坊。可 將木甲研發出來的技術。在工坊內實際生產。另外。在《新

将木甲研發出來的技術,在工坊内實際生產。另外、在《蒼之壽》的天書內,我們還特別重金優場 位天書書更,與助天書管理及問題的解答。其他是有些細部的調整,就有传玩家宣己去發現了!

除了原先就有的各式工房外,這次又加入幾個新的建築;



电影讓玩家開發新的法院





類似《軒轅劍肆》在多 手或章内的轉生行,可以召 多強力的魔士級怪物,不過 當然還是要収集特定質物才 可以召喚





東芸專用,雲狐相關的 所有物品、武器、防具等都 可在此開發。





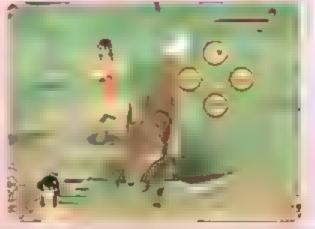
戰鬥架構圖解

為了讓各位更加瞭解《蒼之壽》中的戰鬥介面與之前的 《軒轅劍》系列有何不同,本仙人特意以圖解的方式來說明。

联門介面

基本指令的遗 是分成攻擊、技能 、防禦、用器4個、 在技能選項下面, 還會分出各角色獨 特的攻擊絕招。以 下將以軍芸的指令

來做介紹:



操作的方式跟「軒轅劍肆》 一模一樣、單用 鍵盤或骨鼠操作 都長方便。操控 介面變得更經緻 :也顯示出展導

的機勢味。大家

間前 85至姜鹿右上方了,變得更容易看到了。



要本效等

最常使用的指令·還會隨機出現攻擊 力納倍的必殺攻擊。









在軍芸跟舊狐的傳見下·若執行防禦指令·雲狐會自動移動到車芸的前 方鹹車芸權住攻擊·可以看出雲狐的思心。







奉芸專屬指令。因為畢芸的生命值事實上是代表雲狐的生命值,若生命 值為(), 重芸將會因為要修理雲狐而無法繼續戰鬥;而雲狐不能以一般華藥來 療傷, 而是透過機關修護工具包,或是修廣這個指令來恢復生命值。





合金金金

在某個事件後,車芸會研發出殺傷力強大的"木甲醑奇",便可以在戰鬥中呼喚出來與雲狐進行合體攻擊。木甲窮奇雖然是由東芸所製造,但是它的造型卻又很類似以後墨門所使用的機關術,這其中到底有什麼原因呢?



關於《蒼之壽》的法寶部分,不僅將之前大獲好評、令人 懷念的去寶再次或進遊戲中,另外還新增了一些多變化玩法的 去寶,可以在長時間的冒險過程中,增添許多的樂趣

必殺靠推算。九天算尺

歷代星質家的智慧結晶,可算出應合天時的那一刹那。 裝備之後,在戰鬥中可使用「推算」指令,推算出奮力一/ 擊的時機

命退全由天 常 持 法 给

天外天的法實,其內容福 禍相參,可藉由轉動法輪來決 定命運。裝備之後,在戰鬥中 可使用「轉輪」指令,決定敵 我雙方的命運。



攻禁着手乘

奇特的實物, 會以身上跌動的數字 傷毒敵人 裝備之 後,在戰鬥中可使用 「龍腿」指令,敵方 將會受到龍鴉上數字 的傷害。







痛馬要速度

莫名其妙的東西,使用之後會很神奇地出現於空中絕打 做人,無論多項強的 角色都會受到傷害。裝備之後,在戰鬥中可使用「鼠鳩」指令,在一定時間內做 出數次攻擊,









淅的得。

提到「機關術」,大家都會想到公輔般及墨家;事實上早 在他們的六百年之前,便已出現遠比「機關術」更精巧的「木 甲術。

在古老的歷史文獻《列子》中,便有相關的詳細記載。周 穆王前去崑崙山狩獵,回途在巴蜀一帶遇到了一位神秘的匠人 ——偃師。偃師身邊當時站著一位全身上下,全都是來紋色制 的奇異人物,周樓王問起那是誰?偃師從容回答:「這不是真 人,這是我製造的木甲藝侉。」周穆王不禁吃驚,仔細再看, 發現這個木甲人冒在太栩栩如生了!不論是他的一進一退、一 招首、一低頭·彷彿都真的是個活生生的人!

> 周穆王要他唱歌,完全可以 合律,要也跳舞 也是干婆萬化 周穆王整教不出・兵列興高テ列山 自己的侍妾們,也來觀看他的表演 。就在表演将結束之時,這個本甲藝 伶毫眨巴眼睛,勾引周穆王的美麗愛*妾* 1. 周穆王不禁大怒。斥舞傻師:「我選 以為當真是什麼木甲人!貯平早是找

個真人貼上木皮,想當作奇技,欺騙 我這個天子?」 健師為了釋疑, 使當場 拆解那 個水甲人讓問穆王維仔細 周穆王發現。原來他真的是以本頭

、皮甲、膠 图写材料, 製作土 來的, 不論是肝、膽、心、肺、脾 、臂、臑、霄 筋骨、支節、皮毛、齒髮等,全是人工。偃師 重新把為些零件拼子起來,那個木甲人真的又再度能栩栩如生 動起來 1 周晷王這時才不禁佩服感歡 「原來人工的技巧,變 能達到與天地造物者同一個水準,實在不可思議!」

然而,偃師的這一脈「木甲術」,後來竟自人間失傳了 時光流逝,至了广百年後的戰國時代。當代的「工匠之神」公 輔殿、曾發明了會走會動、以線樞控制的「機關人」。和各式 各蠓具高度殺傷力之機關戰具,而墨家之祖鑿子也發明了能飛 约 目的機關飛駕、以及能自由移動的機關量 當時 人都自 認自己的技藝,已達到天地間從未有過之嚴高水準。然而豐家 的大弟子惠骨雕把他所聽至的腰師技藝之巧, 告訴了這兩位老 先生・二人後慚愧・皮に再也不敢設論有關「機關術」技藝的 写, ...

這欠製作」組又釋出了更多的實際的遊戲場 景面片、就讓家來看看這些場果是否能維持《軒 轅飾。 系列的獨特風格

雲遊狐戲 的功能將在此大初期一個很重要 (幅提升)





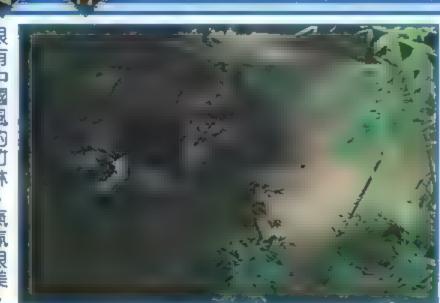
慧 要至右查去了 是會轉動的握一 意思主介 也加入動態要素 的边缘大致 哲育要 而一陽 目様光層・・ 日是主選單 跟 朝 \$ 50°



重要景點。很有中國山 水風格的







木 甲 術 與 機 關 術

在優種所在的西國時代,以及公館的組在的製造 多代之間的「春秋時代」,曾芸的祖父重老大夫,包在年朝時代奉命出使秦國,在引種也意外仍是了智族上海干蜀。本田市。 的一些文獻,大為擊數,的局便等四令狐號,拉蓋努力想養 理學學快傳百年多的「木母術」、然而華老大夫卻沒想到, 自己最後和医此遭到路構而死,最好他的孫女重芸繼續沿承 了祖父的爾望與技術、終於成功製造出 雙栩栩如生的木甲 個人實驗



然而耐人專味的是,何必重芸 會在造出靈巧無比的「雲狐」後, 又製造出充為機關術特有殺氣之 「木風機風鷹」,甚至具有高度殺 傷力的「木甲醇奇」呢?究竟在重 芸的旅途中,遭遇到了什麼樣的事 呢?這些認圖,都將會在《蒼之壽》 中,有著充為意外性的解答。

()





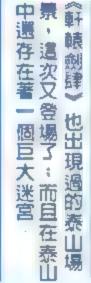






在已經是一片荒涼的沼澤中國神話中,曾提到上古的神中國神話中,曾提到上古的神













金庸群俠傳

On line 2 3 1 1 1



預定推出日

年

B

研究製造所 中華細龍

● 販賣充養性 特冠科技

蘇歌類型 多人線上角色中裏

● 科技電車 = 1

《金庸群俠傳Online》最新資料片「郭靖大俠」,可說 是金庸歷來改版中最精彩的改變了!除了上一次我們介紹過 的「即時戰鬥版」、「名門之戰」及「脫胎換骨」外,還有 許多與玩家息息相關的設計喔!現在蕾蕾就繼續來介紹「新 型態比武大會」以及「星宿派新增毒技-養小鬼」,來看看 這兩個新設計有什好玩之處吧!

星宿派毒功再出新花招囉。此次所開發的新毒技可不是中有單單放毒為壓騎單。還能夠讓玩家以 飼養羅物的方式,飼養個"」鬼"來幫助玩家一起審人,詢養小鬼除了能自己為丁鬼命名之外,成長 後的」鬼更不只在戰鬥中能放盡,選能在成為玩家的戰鬥夥伴,在戰場上一起對抗敵人 「養」鬼」 功能不單難只有學情派玩家可以飼養,自創門派的門派特色若能 36級以上,也能夠使用這個相當實用 的新墨技。

題讓小鬼服服貼貼

」鬼的成長階段并分為王優時期,分別為建門即、或長 期、成熟期;飼養期間坑家需主意。思的制飯度、若是廣丁 鬼過於飢餓過低。曹發生小鬼不受控制、在敬認上支護抗國 等,嚴重時小鬼甚至會死亡。由於星宿今以秦為特异,要用 來觀食小鬼的食物,就必須以墨藥合成缽製作而來的特定墨

走的表词也不匀。每位抗多一次都与前覆。私,鬼,国前在 数門中ご券出次奉記計隊 もおば知己職出 鬼 欠・需損 耗高度 主的简图 () 風布數門曲樹近家村園,设制敵 人的误擊性善受暴。一个,基在做明中不慎死亡。时候身边 須重針 再覆 隻了 隨者 电成長后段增长,在戰鬥中攻擊 刀也會越往,所能會的反擊而式與時報技巧也會斬網

。特後· 图成4、图段56章

		小鬼食物一覽表	
小鬼成長時期	小鬼食物・	· 製作材料(毒素合成的	基準物級
魂胎期	奪命膠	勾魂花x10	10
成長期	百步追观看	勾魂花x5、風笑花x5	20
成熟期	香消玉殞藤	勾魂花x3、盈笑花x3、無芳草x4	30

小鬼各階段攻擊方式		
成長福祉	収集方法	
魂壯期	無(只會普通攻擊)	
成長期	特攻-小鬼噬人	
成熟期	特攻-小鬼噬人+特殊技能	

斯·佩雅尼 ² 顯示小鬼 的能食便 ³ 著 飢餓度累 有到一半以上(黃色)時 《 小鬼會 變得難以控制 《在戰鬥中將 以一定標率呈現混亂狀況《甚至有 可能反應主人不受控制。當前機權 魔達鷹界點(紅) 時 : 將會無法召喚 出小鬼。飢餓展到0時見小鬼死亡

2.小鬼道具備:玩家身上若存有小 鬼可食用的毒物,则弓透温此差異 開給予課食



小鬼器』

依照成長期不同會顯示不同的圖 形。成長階段共分為魂胎期、成長 期、成熟期三個階段

小鬼名字》

玩家可自由解自己養的小鬼取名

小鬼馬性工

囊示小鬼的扁性状態



翻倒那又會開打 更見公平性

十年寒爾無人間,一舉成名天下知。多少豪傑菩練數十年,也只為了羅上盟主擂台印證一下自己的爾力,争奪這睥睨天下的武林盟主之位!隨着遊戲推出至今,新、舊玩家間實戰組驗與武功等級的差距也日漸提大,實力上強弱過於明顯,也使得許多想親身體驗武林大會盛况的玩家卻步;為了改善此一狀況,讓武林大會持續精采與越漸公平,在新資料片中將規劃出新型態武林大會,將玩家的參賽資格優分為。個階段的分級制度,讓各階段玩家都能有讓自己隨心所欲發揮的舞台。

宣瞪段 分級 人人有機會

新型態武林大會在開放後,將以武林少主、武林霸主、武林盟主分為三個組別 (展開比武,報名也將採取三個組別個別報名的方式,大會並規定玩家只能越級的向 (上挑戰,不能以較高的實戰經驗向下挑戰其他組別。新型態武林大會中,除了依賴 實戰分級以外,各組別的冠軍玩家,也會獲得不同的稱號。除了額虧有所不同外,各 組制軍所獲得 引擎勵 神戶 器也會有所不同,其中還最新開放了「火燒」類型的神兵,依照 組別不同分別為「滅仙短銃」、「降妖短銃」、「退魔短銃」。神兵級「火槍」不需填裝子 彈,也不會每損壞的閱題。以下我們就來看看新武林大會三個組別的分級制度吧!

	武林 之戰 實戰	經驗0 3000萬,
多属學介 多屬 多屬 多屬 多 多 類 發 發 發 發 發 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	双-6.0 双-630 攻-630 攻-610 攻-610 攻-610 攻-610	股票 -10 股票 -30 股票 -30

	武林 之戰(實戰經驗3000萬以上"8000萬)				
	頭銜:武林霸主				
n	玄鐵麗劍	攻+730	段氣 +30		
Ш	医能导背刀	双+710	殺國-50		
	倚天虹刺	攻+710	粉氣-50		
ш	鐵焰槽	攻+700	·赤包		
ш	透廣鞭	双+690	新皿-6		
н	玄鐵鋒刃	15-4-70	福禄-7		
	水漱刀	攻-690	- 赤皿-6 · 系		
	紫影軟劍	ழ-r	有二-6		
	破天爪	双-690	· 流□-2		
	六角拾環棒	W-t-	赤血-2		
	稿網指蓋	攻*6%	流血-5		
н	不翼爪	BX+700	赤二二		
	岩鏡鏡由	95+570	日月星防-225		
	降妖短銃	傷害項 5000	99.6年-3		
	霸生手譜	日月睪防+250			
		根骨-3			
-		秦量值上限+5000			

武林 上之戰、實戰經驗8000萬以上)			
	頭銜 - 武林盟	2王	
企业重要	攻-830	秒無+30	
階級刀	攻-810	秋第+80	
億天劑	攻-810	段氣+80	
難又多亦權	攻-610	売 □+9	
孤仙祭	攻+790	·希型+9	
玄強七百	双+770	福祉+10	
冷月寶刀	攻+190	流血+9 系	
\$\$ ((2) \$ (3)	攻-*-(流 <u>四-9</u>	
第 天爪	攻+790	·赤四+2 性	
五二酸天程	攻-140	海田+3 取	
李神手套	攻+7分	赤皿+8	
 厚歷.城天 爪	攻~800	用□+8	
天製寶甲	防+620	日月冕防+25C	
思耀人統	第套值1000C	8R-81+5	
盟主手論	日月霊坊+300		
	根骨+5		
U	索量值上限+8000		





三國演義Online®

- **分研究製造所** 中華經濟
- 動會流通所 智利利特
- 遊戲類型:多人級上遊歌
- 科技需求: P-1(* *-1-5

對於所有三國玩家而言,「赤壁之戰」早就是一個期待已久的章節了,這段故事橫跨三國演義本書整整十回關幅,人物刻劃細膩、情節驚心動魄,看過的人無不為所謂「鬥智」一詞產生許多新的體認。而在爭鬥激烈的國戰戰場上,專屬於「赤壁之戰」的「水戰」更是所有玩家所引頭期盼的新鮮功能,這一塊將在「赤壁之戰」中如何呈現出來呢?國民們就來看看沙雷納取得的最新資料吧」

國戰系統水戰模式初步剖析

圆戰最初模式

在「赤壁之戰」開放前的國戰模式。大抵可切割成三個部分:野戰、城池外戰、城池内戰。

●野剛

《战略自復》 營地堡壘

一般 取了的玩家必須在國戰關始到結束的30天之内,在國戰大地關的野地上,全力向守方的營地堡畫進攻,並與中途遇到的守軍交鋒,進行野戰,以期在最短時間之內擊破此一堡壘,順利進入城也外數

● 城池外戰 =

【戦略目標》 城池外牆

(協) 取() 政方的玩家心質在進入城也數後,集中火力在氣餘的時間之內攻擊城池的外牆,外牆經過攻方攻擊後會有碎裂情况發生,防護領也會隨之下降,當外牆的防護值歸()之後,城門與會打開,此時便會進行城池內戰。

● 城池内戰

战路巨极 划池宫殿

(全 明) 進入城地内的攻方玩家,必須在嚴多的時限之内, 邊應付 守方的頑強抵抗,一邊傾全力進攻城池宮殿,務心將宮殿完全擊貴,該城池 才算完全被攻方攻佔。

若有以下情况,则 算正式攻佔城池:(1)國 戰期間(30天內)擊破城 池宮殿,(2)守戶軍隊 被完全殲滅。





▲ 護住營地堡垒是守軍最重要的任



▲ 打破城池外牆就可以進行城池内 酸了

水戰取代野戰

在全新的「赤壁之戰」新資料片中,某些 地理位置在河流或是湖泊附近的城池。將視攻万 攻擊路線是否途經水澤處、若然,其原本屬於野 戰的部分將以水戰的形式代替,兩軍雙方將以船 艦的姿態在水上做殊死門!而水戰的戰略目標。 就是位於雙方陣地的水上要塞,只要擊破水上要 攀,也就能進入傳統的城池戰鬥躍!



(1) 兵種與船艦對應表

在「赤壁之戰」中,船 艦不需另外製造。只要擁有 兵力,任何一隻兵種進入水 路之後,再從「作戰」指令 中點選,便會成為相對應的 戰鬥船艦 | 如下表所列:

陸数戶種	水散戰鬥爭艦	紛艦限制
	戶型機戰	
樓兵	樓堡戦船	在戰鬥船艦中無
1 200	快速戰船	法使用任何兵權 特技,一般船艦
多見	弓箭戰船	時方能執行。
	投石船	

(2) 水戰城池對戰組合一覽表

「赤壁之戰」開放之後,以下表列的城池野戰攻防,將成為水戰模 式,不過一旦進入城池戰時還是會回到陸地上來的,請玩家放心;此外, 若是其他玩家也想一黨水戰 滋味,只要支援雙方兩軍其中之一即可。

		IN THE SHOP HE AS A STATE OF	
機器級	元 S 小野歌	_	
工學城	平障, 5 俸竭	平原、S 北海	-
北海域	北海、、年原		_
新生物版	新野、S 江陵	_	~
江场域	江岭v s 新野	江陵v s 江夏	江晦、s 武陵
武陵城	武陵V.S.江陵	_	_
江夏城	江夏v.s.江陵	江夏v.s.柴桑	
柴桑城	柴桑v.s.江夏	柴桑V-S 屋江	_
康江城	廬江V.S.柴桑	-	

水戰新武器火力全開



除了開放了全新船艦之外。各種船艦也搭載了不同的武器。各種武器性 關不同,自然對敵人會還成程度不同的傷害。接下來會有許盡說明。

水戰新武器介紹

	集帶數異	双擊特性	使用限制
	快速転光	三 种鱼做生物 傷力 截 J · 友聯終夏蘇納者	不限攻擊發數,可隨時發 動攻擊
中程魚書	三生理戰 治	穩色 雷中般 傷力最大, 攻擊範蓋者居中	不限攻擊發數·可隨時發 數攻擊
	樓堡戰任	二種角雷中數 傷力居中。 次聲和夏最惠者	不
NAK SE	育型複動形	王穩水雷攻擊節重最,香	歌先水電時無花計策值的點
1224	음문화원	極大量次擊節重害中春	取死外當時無犯計氣值·點
大水品	模逐動等	一種外需攻擊範軍最大者	散佈水雷時無扣計策值;點
35	会兵・号声動名	司 同時 用於 水 戰與 陸戦 ・	不 線収 擊發數 · 可隨時發 動攻擊
The second	投合事、投合先	可原時用於水戰與陸戰。 一	不限次擊強數·可隨時發 對效擊
3	快速転船	可以海際戰能四國可能讓一戰的水雷	清除水雷時電托針集值4 點,但一天只能清除一次

水戰新武器出現的意義

水戰新武器的出現,可說是願覆了原有的武力機制,兵種相剋不再是決勝時期的關鍵因素,只要關單雙方戰術施行得宜,即使不用短兵相接也能將敵人一舉殲滅1此外就武器本身來看,對在國戰中原本武器不夠精良的組織而言,更是一個大利多消息,因為國戰新武器不需耗時耗人力製作,只要進入戰場。便能互即使用,亦無發射數量的限制,讓玩家除了一般戰略型態的佈局之外,更多了進行射擊遊戲的精榮快感上最後就戰略層面做個總結,水戰戰鬥由於新武器的加入,勢必造成水戰的節奏加快,使得一些戰術面的措施必須互即做出相對的回應,否則如果無法在短時間之内快速應變的話,戰局可能在水戰時就會立刻終結!



水戰新計策奇謀鬥智

在國戰戰鬥中除了武器之外,另外一個決定戰局的因素,就是計策。而進入了「赤壁之戰」新資料片中,在水戰模式中,更新增了幾項水戰專屬的計策,搭配以往的諸多計策與特技,水戰數別的程度,將絕對不輸給一般的陸戰!

水戰新計策全彈

を戦名を	果咬牙兮	对電差矩 (E.43-€□	使生多为
風速	改變戰場上國歷 變化	無 無 是 大 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是 是	1.13	一次可維持一天效果
風向	改變戰場上風向 慢化	東西南北南方 京方方方方 東東東西 西北南方 西北南	£)	一次可維持一矢 效策
天變	改變數場上天氣 變化	蹟天 多選 J 荫 大雨	2	在戰場上只能使用一次可維持一



水戰新計策實用策略

數場決勝,務求天時地利人和,三者缺一不可,陸戰戰場上,兩軍大多倚賴地形所帶來的地利之便,來構築陷阱與理伏,以期來個出奇不意之計,震幅敵人;但是戰場拉到水面,由於船豐必須依賴風勢行動,因此屬於天候方面的計策,影響戰局可就非常深退了。水戰風速計策可用於軍隊採用火攻時,為助長火勢夢延敵軍或阻止我軍遭火攻傷害擴大有顯著效果;水戰風向計策則是在使用火攻之前,可先行使用使風向轉至敵軍方位,再弓火點燃,事半功倍;水戰天變計策則適合兩軍短兵相接時,為預防敵人用火計,使用天變造成敵人弓火不易具有神效。總之計藥之運用,端視戰場當時情兄而定,如此在水戰的激變戰鬥中,我軍才能可於不敗之地。

水戰新戰術初次分享

這次國戰新推出的水戰新功能,將對原本已成均勢的國戰系統產生相當大的影響,以下將從 幾個所面詳加說明,希望玩家能從其中領略出更多新戰術的構思,進而打贏 場又 場的勝仗!

兵種一兵師相想不是絕對

由原先的步槍騎弓兵組成的船艦部隊,在兵種相剋的情况是一致的,相剋表列如下;

医野鸭隊	水戰船艦	相發情气
	巨型機戰船	· 剋樓堡戰船與弓箭戰船,不過被快速戰船所剋
94	樓堡戰船	包快速戦船與弓箭戦船・不過被巨型樓戦船所列
	快速戰船	· 剋巨型樓戰船與弓箭戰船·不過被棲堡戰船所剋
-	弓箭戦船	被前述三種船艦所剋



這是 般而言的相剋情況,不過水戰時短兵相接的時候基少,通常會在雙方無當齊放的狀態下互有傷亡。因此 這個部分可說是已被顛覆,只要玩家部隊手中握有無雷或 水雷,第一時間的反應重於 切,一個不小心,小蝦米也能吃大鯨魚,請玩家特別主意。

陣型一陣型概念要有新思維

基本上陣型的概念已是戰略遊戲中的常態,是保護主力部隊不受敵方猛烈傷害、突破敵方防線脆弱處的最佳政防型態。不過戰場轉換到水戰時,原先的陣型概念可能必須要有一選新思維。因為敵人現在多出好幾種新兵器,各個都具有遠程攻擊的能力,以陸戰既有的陣型模式勢必無法承受這新一波的襲擊,因此陣型必須做必要的調整。在這種有個建議,可將原先玩家最常用的圓陣(保存實力完整)或耐藥(直搗敵人心臟)可試著改為近迴陣勢。前鋒誘導、主力部隊押後,乘翼夾擊,讓敵人疲於奔命,不知該如何應付四面八方而來的敵軍,不失為一個方法。





如前文所述,當武器 不需費心製作時,原先由 於人手不定的中。 粗趣便

會富出頭來,因為決勝的關鍵點只在人數及戰場隱據表現,人數請其他人支援即可,三國的國數狂與份子絕不少於練功狂;戰場臨場表現又可多去許昌每日下午的國戰練習場次中及取經驗,這樣一來,小型組織有了活命取得城池的機會,經由城池稅收壯大組織的情况就會更加普遍,因此三國的整個情勢就會變得更認識多變。這也是水數開放後有可能發生的情況。

◆ 善用武器就算是小組織也能立大功

計第一活用計策勝利保證

活用計策方面,新計策的加入勢心讓用模火計的部隊如 負得水,但是相對的使用火計的部隊必須暫時將組合成的數 門船艦解除變成一般船隻,這時可說毫無攻擊能力,一定會 成為敵軍的首要攻擊目標,因此我方必須派出護凱繼可護用 計船隻,這又讓原先佈好的陣勢產生漏洞……。環環相抗的 模擬情况,都是水戰開放後玩家所不可不深思的問題。



由於水戰開放城池多分布在長江沿岸,因此這附近的城 地的發皮一定會格外激列。主要的可因就是所家在初期將 時無法產意水戰戰滿的運用。造成城池數度易主;再者時間 一久,熟悉水數戰衛的組織將固守南方。熟悉陸戰戰備的組 織將固守北方,兩者將隔著長江遙遙相望。形成所 調「南船北馬」的特殊情況出現。不過這









百食天地^{軍團學園} online

研究製造所:中華網龍

隨著吞食天地的新資料片「軍團學園」面市腳步越來 越近,應該有不少玩家已經在為軍團積極準備攻城防備 大業的必備物資囖!為了盡快讓蕾蕾軍團擁有自己 的城池,蠢蠢在「攻城戰」的部分可是事先就潛入網 龍内部研究透徹的喔!這一次就偷偷透露出來給親愛 的國民們知道吧!千萬不要告訴別人喔!





國大戰一觸即發

隨著資料片。運團學園」學改在別。許多新鮮半中接達與光,不能發現重要多項功能 開放,其實是讓玩家為則將斷切的人叛戰絕先生备一心神經過重觀、修練及生產,以 前攻城器研發等等…,各軍團卵足全力衝刺,就是有科未來據有城池奠定穩固基礎。在攻 城勒開放的同時,軍團間的同盟功能也將一同上收,讓守

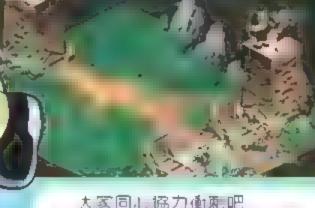
城堡 毫不至的 屬本難支,及城市也會負 引性益負債 難。時間的方式由使電人利車事人置き乏。因此名 **金白树脉及图:现在建图与四向电图图画上,全层**

意 結盟就 正式访告耀 1 经盟产国圈在收缴载政下叛 池後,可以共享該城池的資源,而該城池名義上的城 主, 則為攻城戰中, 最先攻克城門藥團的軍團長士任 盟關係,是除了攻城戰時間外都可以任意結束的。所以別三

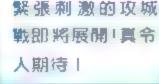
了和好朋友多聯絡唷!



攻城 戰很難一個人 逞英雄, 图結才是上 繁暗!



大家同心協力衝測吧



攻埃戰打法細說明

攻城戰騎名忠義,是由玩家改了城池,並以得到城池為目的的對戰。由同盟的誕生可 以得知。攻城戰將會是一場多軍團對決的大戰。攻城戰會有獨立出來的戰場,戰場上可以 看到兩重城門,而書面的另一端是玩家所在的營寨,攻城戰開始,攻方玩家會經由地圖上 的進出點來到戰場,而守方玩家則可由城門進入城內再走入戰場中,或經由回城卷軸回到 戰場。戰鬥的初期雙方應該會花上些許時間在戰場的佈置及分隊調度上,但原本擁有城池



的守方可在平時就將器械安置在戰場上。 以冕開戰時措手不及。進入戰場後,兩個 小時的激戰隨即展開,在這兩個小時內。 如果守城方能夠順利防守城門不被攻破。 即買防守成功・能夠留住城地直至下次大 **戰開打。同樣的如果能在「個小時内攻下** 城池、宜刻就能成為該城的擁有者曬

也會有水戰的發生!

攻守器械幫手齊出

在攻城戰的過程中,玩家可能遭遇到的對手有兵、器械、 對万玩家及城門。其中兵和對方玩家是確定可移動的。而器械 即分為可移動及不可移動兩種,不可移動的類型可以設置在截 場上、由玩家駐守、在駐守的狀況下進入戰鬥狀況、所駐守的 攻城器械一定會跟玩家一起進入戰鬥。可移動的器械可以使用 搭乘的指令讓器械跟隨·跟隨在攻城方是不可缺的器械使用方 式。尤其是次收器板在次擊城里或其字器板語可較極較大的政 擊力,是名符其實的開路先鋒消!而對守方比較有利的使用方

式具是設置於戰場上,被 設置在數裝當中的器械都 有自己固定的覆發範圍, 當敵我兩方在轉發範圍內 **鼓門時**,我万的器械會主 動一同加入戰鬥·即使是 範圍內發生複數場的戰



點搭乘器械的人,進入戰鬥後 器械也會一起進入對抗!

题,器项的创食上班,因此适图器模型数码交换于分下便



像温棒地方關發戰鬥, 准入書面一定很可怕!

相較於其他遊戲,吞食天地的攻城戰顯尋較為自由多變,不但戰事發生 時要鬥力拼戰術,在戰事發生前也要鬥智較戰略。為了讓大家在規畫戰略時 更為便利,當然要熟悉攻城戰的基本規則。目前攻城戰的時間在每週日的晚 上七點至九點。在這段時間當中任何有遺團的玩家都能對任何城

池進行攻擊 - 因此就算集團已經擁有城池 - 只要不怕其他電團

前來達城,也能夠擴充版圖。人數的限制為守方上限兩百 人、攻方上限三百人、雖然超過人數上限外的玩家

雷無法進入戰場。不過人員的限制其實是很麗的。 至於多人同時攻城情形,一旦城破,城池將屬东最 早將最後一道城門打破的玩家所屬軍團,其他玩隊

就得下次謂早了「但這其中也是有玄機的唷!因為攻 城方不見傳都為同盟關係・因此只要選擇平常



的PK攻能· 商點,其非同盟關係 的攻板玩家,一樣都會進 **入戦間・医は曹子震有る** 道而來的接圖可是那種反 的糗事,就要看看各位軍團 成員曼爾國長的外交等號

的消耗資源。所得貢獻度

取城器械 增加數量	得到貢獻度 1-1
で車 1	能 20 能 1
基金 400	本 4 800
爾 图 11	章 布 重、
攻城器機 増加數量	得到貢獻度 1-
共順車 1	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
着金 ^第 30 J	本 18.00
I O	第一布(重)
攻城縣機 增加數量	得到貢獻度 180

以表語標		得到 與蘇隆 」。
木欄	1	● 料 ●)
整 金 整	ว์ว์บ	木 4 52 3
碼。	ú	京 布

玻堿器械	增加數量	得到貢獻度」。出
没石車	1	概念 3別 (pg (34 1)
金 號	700	木 1000
源噪聲	14 70	章 布 章 801

攻堿器械	增加數量	得到貢	新寶 [1-
层值 :	1	96 X服	#E 17 11
金	10	木	100
温 礦 喜	H^-	第 荷	iii ann

取城器械	增加數量	得到貢獻度	180
箭塔	1	乾 糧 蚝 〔	4.70
益	1200	木	500
源 編 整	201	第 布 董	0
			_

双痕器模	埋頂數量	得到貢獻度 180
小田	_ 11	新 X程 新 ()
整 全 整	<u>-</u> - 1	斯 宋 道 1.77
TIZE TO	6	五 四 1000
		. 4. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.

長員的消耗資源及所得員獻度

数一兵 增加數量	得到貢獻度
朝安兵 1	#E #E
金黄矿	木製作
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	事有工作

實一長 -	端加數量	得到貢獻	夏 一
主義兵	1	#E #5 91	00
金金	100	木	50
景藤	0	海布里	m ¹

被"兵"	增加數量	得到貢獻	夏 40
看短兵	1	罪 构 耕	1877
益 強	71 ·	為不	1.0
票 縄 曹	1^^	章 与 自	1

微一兵·	增加數量	得到貢獻度 47
金田草	1	9E 25 00
金金	650	木 等 100
事 議 国	[海 与 置 。







省天馬龍記



● 取賣 在處所 監 かいる

○ 超級頻型 東洋洋水海 ○ 科及際文

▶ 科文學 ♥ 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1

之前報導過的《倚天屠龍記》遊戲,現在又改回成原先預定的名字-《真·倚天屠龍記》,雖然有點朝令夕改,不過至少《真·倚天屠龍記》聽來有霸氣,也不會跟之前的版本造成混淆,為了跟與之前的遊戲做更一步的區分,此次遊戲將採取A-RPG類型,底下就讓我們來深入看看遊戲中的特色:

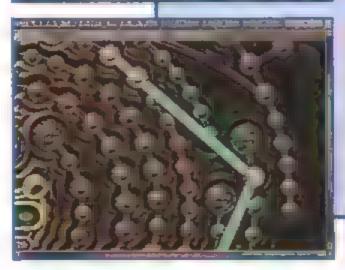


經順系統

在遊戲中,所看的武功招式,都有相對應的經脈及穴位 而要學會這些武功招式,首要的步驟就是打通所需要的穴道 玩家可以在經順處中,看到所有宣信的方面,藉由升級時所得

預定推出日

10是代表玩家的內力值。2810代表的是玩家可以用來衝穴的氣。玩家學得武當長拳的話,玩家學得武當長拳的話,玩家必須打過分佈於陽維脈上的風府、臨立及發脈上的大性等穴



一開始,玩家只能打通在任 脈上的穴道,而當玩家將經 脈圖切換至陰維脈時,玩家 才可以打通位於其他經絡上 的穴道。玩家如果要接著打 通達經絡的其他穴道,就必 須再選擇十二下經與任督二 脈的這個經脈圖。

至的「氣」,玩家便可以開始循序漸進的打通體内的各個穴道,道,來學習此功特式。不過面影響言學恐穌穌的西多個穴道, 玩家是不是開始領核了起來呢?還是看了之後眼花撩亂,不知

從何、手呢?其實玩像不用禮言。一要購得一些缺戰後,便可以軟勢的上手了一在遊戲一開始,玩家因真要打選「膻中'()、因為膻中'()就是份桶的「丹田」,所以打開了 體中下後,才能發是修練式功的開始。



努力衝開了各個穴道後,終於學到了武 當長拳

一供一點合成系統

在《真、倚天屠龍記》中,藥材的取得是相當容易的。不過,光是取得藥材,並不能對自己有所助益,玩家必負將藥材 煉製合成後,製造出丹藥才能服用。藥材取得的方法有兩種, 首先是向NPC購買,通常只要在城市裡逛一圈,相信不難找到 販售藥材的商人。另外一種方法就是打敗怪物後怪物隨機掉 落,例如有些特別珍貴或是特殊的藥材,便只能在打敗怪物後 取得。

至於燥製的方法相當簡單,只要將正確的藥材放入燥製合成視窗後,按下煉製的按鈕後,便可以合成出丹藥了。或許玩家會問,這麼多種藥材,我怎麼知道哪幾種才是正確的合成種類。放心,只要玩家身上帶有丹藥,便可以知道要煉製出這種

丹藥,需要哪些藥材了。另外,如果玩家擔心試驗失敗會長費藥材的話,這一點也不用擔心,如果組合的藥材不對,煙製失敗的話,也不會損失藥材的呢! 瞧,是不是很貼心的設計呢? 即以為中有藥材能合成喔,就連藥材合成出來的丹藥,也是可



以再煉製合成的。當然,這樣煉製出來的 是樣煉製出來的 內藥,可是有著神奇的功效的,至於詳細的換製組合樂趣,就讓玩家在遊戲中,慢慢的體會吧!

這就是遊戲中的煉製合成介面

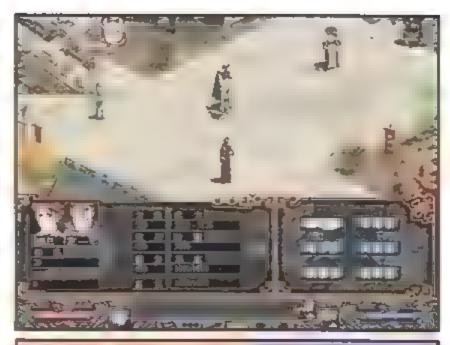
(一供6星 隊員AII

向對著層出不關的敵人,縱使玩家再厲害,也會有雙拳難敵四手,猛 虎難敵猴群的無力感吧!在遊戲裡,隨著劇情的發展,會有各個不同的角

色,加入玩家的隊伍裡,幫助玩家 其同對付那屬出不疑的數人,讓玩 家應付起敵人,不至於有孤掌難鳴 的無力感 所以玩家也可以在愛多 隊員裡,挑選一名自己喜歡的隊員 加入隊伍,和主角一起面對敵人, 因為採取ARPG的遊戲類型,所以同 時間玩家只能操縱張無忌一名主 角,其他角色將由AI操控,而底下 就是那6種隊員AI的介紹:



要選哪一位角色當隊買呢?



隊員的AI可以任意調整

狂戰型	如字面的解釋。會不顧一切以最強的敵人當作首要攻擊目標
智慧型	會選擇最弱之敵人開始下手。自己加量低於一定程度後。會自行逃
	離至攻撃範圍外,區到血量恢復到水準之上後,才會再次進行攻
	擊
支援型	會接近敵人至其攻撃範圍之外最近處・並隨機幫主角補血或是發射
	弓前暗器等遠距離攻擊。若敵人接近則會逃離。直至敵人力所不及
	之處再繼續攻擊敵人
死士型	會以敵人有遠距射程攻擊力之單位為首要目標。若無遠距離攻擊之
	敵人則會選擇最近之目標為攻擊對象。
義助型	平時以最近之敵人為自標。當隊黃血量降至某一程度時,會適時幫
	隊友補皿
万	不顧自己及隊員面量,以最接近的可攻擊之任懲目標為對象





琳瑯滿目的招式可以學習 將敵人打得落花流水吧



自己的介紹

目前可以使用的内功共計有「武當九陽功」、「六合勁」、「聖火令為法」、「梯 雲縱」、「九陽神功」與「乾坤大挪移」這六種,遙些一開始都選武功秘笈,一旦玩家 取傳後可以藉由打通自己身上的經脈穴位來加以學習遙些招式,另外,遙些內功遵有附 加特殊廢性,底下就是詳細的介紹。

A STATE	使用後具有回復體力的效果,玩家可以不用藉助道具或者是合成藥品來回復體力
	該內功可以防止中毒状態,對於想要解毒但是身上卻沒有解棄的玩家可以使用它
	這是一項可以增加自己武力的招式・使用之後於一定時間内自己的武力會上升・無
	論是招式或者是普通攻擊都可以對敵人造成更大的傷害
	核內功可以加速自己的速度,這個招式在早期就可以入手,並且相當實用,是不可
	不嫌的招式之一
1 700	「九陽神功」是比「武當九陽功」選要更上一層的心法招式・除了基本的回復襲力之
	外,還需可以防止玩家受到冰凍效果的攻擊,與加快攻擊逐度,此招式還有額外的
	秘密等待玩家夾發起
尼斯大學	這項明教密傳的招式也出現在遊戲裡面,不過這個招式的效果卻是個謎,需要玩家
	自己參與遊戲,才能夢經這屆中奧妙



大量識了

● 研究製 数" 大子""

● 計会とする サギ、ご

● 種本業等 金融

● 利力容で ま ?

轉眼又快到年底,也是《大富翁》系列新作再推出的時機了:據製作小組表示,之前最值得懷念的月結算臺詞又回來了!月結算複歸,標誌著7代將實徹全面復古的路線,再經歷幾代調整之後,這次將以更平衡、新舊優點並存的方式與各位國民見面。據說《大富翁7》的懷舊風將滲透在遊戲的每個細節中,方方面面都會讓《大富翁》系列的老玩家們感到驚喜喔!

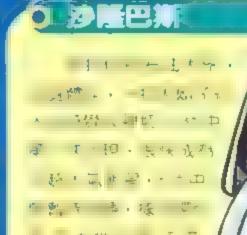
驚異的豪華明星陣容

每次大富翁。都會以"一半老人物,一半新面孔"的 陳勢出場,為此不少人氣明星不得不暫時歸隨,為新生力 量讓出表現空間;但還一次不同,為了讓每個玩家都能見 到自己最喜愛的角色。《大富翁7》破天荒地同時推出了10 位元老明星,一同參喜獻藝。下面,讓我們一起來看看這 些令人懷念的名字~ 人 化光·罗·克· - 原作文中角 四·李摩斯市

ノ京以大見 フェラベル 軽し行えた下でする IT 乗・作表では、生までは、 1995年機能電航 体 重・4 、より

月土自

元老的主角,也就是 一代使登場的阿土仔。歲 月的流逝,已經讓也要或 了現在這個樣子…當然和 餐的性格,還有那特別的金灣鄉 音是不會變的。





底,維有藍麗容貌的大 財运,切 為了錢的 公事。 不過, 印象要在當年 的2代中,她的 身份是"殺手" 哦。 真是很可 性的背實



加尼大郎

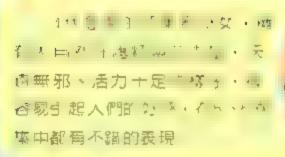
4代出場的神秘人物。在 後來的作品中時隱時現,田 於每次都是在plus版本中才 出場。很多玩家都沒怎麽勇 過他了:在《大器翁/》裏, 他終於可以在王傳中展發實力 3

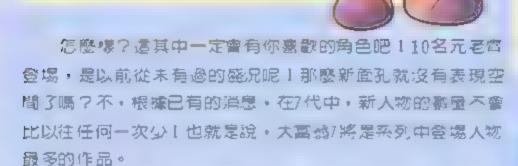




124

忍太郎的宿敵,陶醉在武士 決鬥的幻想中,十足的古裝怪 人· 這一次忍太部露面· 宮本祭 藏終於有機會再續決門傳說了。 也會有怎樣的表現呢?





用一般急和一种什麼棒的人的加入地口自前四个五個年滿 謎團,不過,已經有一位新角色的詳細資料放出了,讓我們 來看一看吧!

員哥被譽為"足球界的天王"·是大喜翁世界豐名的超級 球星, 其腳法精惠, 技藝高超, 並且有著迷人的金髮和英俊的 **面孔,真是庵廢笺千少女**,就更孫小美和糖糖都是他的超級 Fans哦,每次比賽都會到現場為貝哥加油一不過不要以為貝哥 只會踢球,他的經濟殖器也不簡單呢!為了能夠實現自己建立 一個足球俱樂部的夢想,他決心要運用自己的才智來寫得這次 大富翁比賽,同時也向大家展示自己的經濟才能。不知道會不 會有人對他放水,千萬不要被也迷倒哦!

嗯~~~怎麼樣,很KJSO的像伙吧!至於中的原型我就不說 了,大家心裏都有數,據說這個人在遊戲中操一一年上的全對 腔英語,不知道會給人怎樣的感覺。

也 医工作生 理 印 年 典 人 グ・ラグス 大品引手 中北 4. 声点望见内 1 1 处值 清中·京和十里 万县。 "事"原始已经原产了。和 ,自分制矿程度。女生相 。 - 多 7 7 3 悪番 2 11 - 27 南千七多·春新四。年1



金贝贝

永遠長不失的金貝貝呀……這個 经数者开始前面的主要。想象, 締造了無數的傳說·有一種說 法: "金貝貝是大富翁世界 中最危險、最邪惡的人物!" **若道是產王的幼婦嗎,真是**

可怕啊!(金

不要打我,



०००० विकास क्षेत्र । विकास अध्यात्र । 느 : 선물 그 때 이 그림[+ -化价值 化二氯甲酚二甲酚 さなとなっ、村下門の風 野り、利しなないるで割り 田田 4 27 () [



Beck

机安丁

'E - -

≒ _____

神 雪 ロンデニ

新子 三 1 E 是 Ø = 1 . · · 1

朝 人 1 7

是 Tall 色式

氢、 3、 5 第

[호 도 꼭

. + 量 ; , ; d1 , d



完美的建設系統

《大富翁》系列最大的樂趣就是擔佔地皮,興建各種建築,並以此打擊對手。為了帶給大家更多的變化。每次大富翁的建設系統都會做出改進。7代也不例外。7的建設系統繼承自4代,地產有普通土地和大型商業用地的分別。在比賽中,這兩種地皮會各司其職。只有充分利用它們的特色。才能正於不敗之地。

○ 普通土地 (

用來興建普通的收費建築。同一路段可以形成連續。當你佔領整條衡並加以建設後。對手經過是會遭到致命的打擊。普通地產是戰略的根本。一定要盡可能多地佔領。要注意不同的路段。購買地產價的價格也會有很大的差距。急價的地產収費也高,能建設出更看成为的連鎖。是傳該臺先寶取的

在普通土地上。除了可以建造能5段升級的普通建築以外、選引以建设一种不能升級的"連續店"。意東查錄信服力不大。但可以全地關連鎖。擁有的連鎖店整多。整能發揮從大的威力。







玩過4代的玩家一定清楚這種土地的作用,在這裏可以興建多種特殊商業建築,它們功能各異,能帶給玩家最大的幫助,這些商業建築是戰術的核心,一定要重點建設,充分利用。商業建築共有6種,除了公園以外都能提升到5級,變化空前豐富!

房地產公司

說是馬比隆公司,其實是一個拆壓公司,任何 到達這裏的對手都會修遵被拆除一處建築的命運, 只有董事長本人才能學受到完實宜盡的服務。

研究所

可以製造出各種強力卡片的地方。擁有它的話就會在相互陷害中佔據上風;如果把它提升到5級,可以研究出終極武器核子飛彈 |

公園

純粹的公益設施,不會收費,誰都不會願意用 自己的領土建設這東西。當然,您一定會很高與用 各種手段將對手的公司改建成公園……

電腦口同

記錄遊戲時間的轉後黑手,它會根據這個時間 向對手收取費用,遊戲後期將成為最可怕的殺手。

飯店

造迫任何過路的對手留宿,不但要在裏面隔一段時間,還要付住宿費,真是十足的黑店。

貿易中心

記錄遊戲時間的轉後黑手,它會根據這個時間 向對手收取費用,遊戲後期將成為最可怕的殺手。

華麗的對戰舞臺

《大富翁6》可算是系列3D轉型的第一步,積累了不少的經驗,而《大富翁/》經過技術的革新,採用了全新的引擎,不但展現出了更加精美的畫面。而且對玩家電腦的性能要求降低了不少,電腦等級較低的玩家。也不致被煩人的拖慢現象困擾了。

按照慣例 - 7代的實際舞臺區

佈世界各地、在遊戲裏體會異國風情也不壞喔!目前已知的有北京、荷蘭、香港、雪梨4個場景,另外確定會有數個隱藏舞臺存在,如何才能進入這些神秘的世界,就只有到遊戲中去般描了。當然,這些舞臺不僅優是風景不同而已,每個舞臺都隱含著許多奧妙玄機,會帶給你完全不一樣的遊戲感受。小型的地圖輕鬆愉快,大型地圖刺激耐玩,每一個地圖都值得反復品味。









目前的開發進度

目前,遊戲的開發工作已進入緊張的cebug階段,可以在12月 舊即裝飾期間如約與大家見面。隨著遊戲越來越接近完成,品質 也不斷提升,相信製作了絕會將一部最優秀的体質遊戲作為玩家 的聖麗寶體。在新年的朋友發會中,一大團結7一將成為最好的問 追凱語,利用這個機會,好好地樂一樂吧









HE ZENING Kingdom Year Online

- 研究製造所:向日葵小組
- 販賣流通所:未定
- ▶ 遊戲為生 線上RPG
- ₹45 無 す PIII 500、64MB

由向日葵小組研發製作的線上遊戲《光之國度Online》(Shining Kingdom Year Online,簡稱為SKY Online)以清新的水彩卡通風格和即時制的連段戰鬥系統為主軸,預定將於在明年2月展開内部測試(close beta),此款完全由國人自製的新線上遊戲,標榜著高互動性、生活化、以及可愛動人的卡通風格為整體走向,讓玩家在冒險之餘會不禁流運忘返在這如幻境的浮島世界。

知以現的浮艷世界

預定推出日



遊戲的主題是以團結圖臉。探索新區域、高遊戲性為主要精神,遊戲中的場景皆有其獨自特色,在視覺上可說是非常豐富、多變,而這些刻畫細腻的場象不光只是用來裝飾而已,隨處都可能會有巧妙的安排來使場季更活絡喔!而在遊戲內容上將會朝不需執著於練功即可輕鬆遊玩的目標上製作,讓玩家不用老是擔心等級不如人、錢賺得不夠多等等的繁雜小事,而是可以很輕鬆的與線上玩家一起享受遊戲中的樂趣。

遊戲中將會加強玩家間及與場景的互動性上,在場景中將會有更多的巧妙安排與驚喜,增加其趣味性及遊戲性上在介面與操作上則捨棄繁雜的指

令、玩法,而是關單操作即可輕鬆享受遊戲的樂趣,母須記住一堆複雜的操作方法,往後將會陸續開放更豐富的內容如,遊戲樂園、自動生成迷宮及任務、物品的製作等等……研發小組將會竭力創造出一個互動性與遊戲性兼具的遊戲環境,讓玩家們可以自由於此序需世界一同快樂的富險。





●豐富的世界觀

在紅、藍、紫、黃、綠、銀六個太陽照耀守護下的世界,那聚藍的天空 上漂浮書許多壯闊的島嶼,眺望著遠方的未知世界,自古以來即是人們的生 活重心,飛行船在島嶼間揚帆行駛;前往那深邃危險的廣闊空域探險,任憑 思緒遨遊在遙悠遠的蔚藍天空!居住予此浮島空境的人們,把一生賭注在探 索未知的空域上,團結是他們的理念;區險才是他們的人生,以天空為家; 以船為冒險的工具,將在遵空境永為流傳他們的冒險精神……





SKY online 的場景以空浮的浮島為主

獨的爭島世界,稱為空境世界,在這實體天空中存在著六個不同顏色的太陽,每個太陽 下為一個空境世界;從中又分為數個空域, 各空境的種族、文化背景都不相同,衍生出 多樣化的世界文明,在這實體的空境世界中 發展出各具特色的文化。

6 | 各式各樣的遊戲特色

圖中的角色為可量 的女商人

遊戲中的清新美術風格



時更能細細品味畫面帶來的青新脫俗之感覺,而不實感到乏味無趣;怪物更是0到淋漓盡致,讓你捨不得對這些可愛的怪物狠下毒手!

節奏緊湊的連段攻擊戰鬥



遊戲中特殊連段攻擊變化系統,可因按下攻擊 按鈕衍生出連段的攻擊招式與特殊傷害效果,將能 夠大大增加戰鬥的樂趣,簡單易懂的操作方法,沒 遊戲中有許多 再愛的怪物來 與玩家戰鬥

有任何繁雜的操作介面,只要被骨鼠即可輕易使出連段攻擊,人性化的操作方式,讓玩家戰鬥時不會覺得觀深、乏味,而能重融入遊戲的世界,進而帶來更強勁的戰鬥緊迫感!當儲滿 combo 數後可使出職業專屬的魄力十足必殺技,即使等級低的玩家也有可能連轉劣勢!戰鬥時玩家間的互動將會更頻繁且思思相關,也可以與自己的方式與技能搭配使用,讓戰鬥更富有戰略性,戰場將任你掌控!

遊戲中的音樂小尼 開來覺得十分悦耳

温馨活潑的遊戲音樂



遊戲音樂引聘請國內知名 音樂公· 言世音樂(即聲《舊 龍少年 製作遊戲書樂的專業 公司)·為光之國寶 Online 細 心量身打造數十首細國 英之 一章樂 其主國 管場 動 不不進的 音樂 第二章樂 不不進的 電腦之味的音樂 不是 範疇之味的音樂 不是的 體會遊戲中各學學會 看上地餐戶等 看上地餐戶等 看上地餐戶等

任憑想像奔馳製作的 表情符號

是否厭捲了傳統的制式表情符號呢?老是與別人用相同的表情是否會令你感到煩悶呢?在光之國度申藉由拼凑式的多種符號、圖案、玩家將可以自行製作出獨一無二的表情符號、 讓自己的想像力充分發揮在表情圖示上,你將不會再看到類似的表情圖示,當試做出最炫的 圖示來吸引大家的注目吧!



遊戲中也將會有室内的場景

便利功能的通訊、聊天設定

在遊戲中可與其他玩家互換名片,也可必 互通郵件,在名片中將可看到對方的基本資料、線上狀況,閒閒沒事還可以與好友互通信件熟紹一下感情!此外還有聊天室可供玩家在 實驗之餘可以聚在一起哈拉,其中最便利的一點就是可以邀請名片中的好友參加聊天室,沒 有距離的限制,讓清遙重無障礙!讓玩家可以 隨時隨地都可以聚首哈拉。



隨時隨地在線上都可以聊天是很方便的



職業介紹

光之國度初期將會有 5 種基本職業,包括玩家 開始進入 遊戲的最初職業見習者、劍士、魔導士、神便者、商人,預計 往後會陸續開放其他一轉職業,以及進階的三轉職業,以下就 來看看目前預定先開放職業的特性曬!



玩家進入遊戲的 最初職業,沒有特別 強力技能,外表看起來 雖傻裡傻氣,但不是因 此就代表能力會較遜 色,最重要的還是看玩 家本身如何培養人 物,若在其他職業 的幫忙下可以更順 利的在遊戲中世界冒險,但 某些區域可是要見習者的幫 忙下才能順利,進入喔!





劍士通常是在戰鬥中 位於前鋒的角色,有著強 大的力量與絶佳的防禦。 可以使用許多的強力攻擊 技能給予敵人莫大的傷 害・也是隊友們的強力支 柱,屬於近戰系的双擊角 色,美中不足的缺點就是 無法使用魔法,對魔法的 抵抗力也較差。但強大的 攻擊力已足以應付各種聚 辛的狀況了。



以買賣為其主要工具 作,是遊戲中唯一可開 商店販賣物品的職業, 可享受交易買賣的樂 趣,可攜帶的物品也較 多,當達到一定條件邊 可以帶著販賣車在遊戲 中到處開商店販賣,而 不單只是在固定地點, 機動性較佳,有浪跡天 涯的冒險感覺·在戰鬥 中屬於後勤支援,能提 供隊友更多的幫助。





可以曾得各權強大 的魔法,在隊伍戰鬥中 所擔任的角色是轉詞及 擊,運用多變的法術來 產除途中阻擾的俗物。 是啄灰的強力後援・鉄 點是双擊力差,不適合 近島戰鬥。能使用多種、 夏仁魔法,可以針對各 쭅饔怍的怪物來施放魔 法,將魔法有效應用才 能發揮更大的效果。





身為神職人員 的神便者,會使用 各種輔助 法術是其 特色,可以進階學到 直復、復舌……等特殊 技能, 缺點是双擊力與防 禦力較弱,若是獨自面對 為數眾多的怪物可能會 比較吃力,不過這也是 看玩家如何培養人物。 在戰鬥中擔任支援一角 適時為隊及恢复嚴佳狀 兄,是團體戰中不可或缺

因遊戲尚處於 研發階段・所以在 往後將會透透資料 片陸續增加更富遊 戲性的設定・讓玩 家在上線時會有不 司的歷受。



的角色!

- 紐隊支援攻擊系統,更富戰略性的組隊攻擊。
- () 劉數生或送宮系統,讓昌瀬更加刺激、有趣。
- ●●動生成任務系統,更為生動多變的多重任務。
- 🛟 耐玩性十足的工作技能,讓你工作時像玩」遊戲。
- 🥠 趣味性十足的遊樂園,」 "因此陷入而沈迷不振!
- 管室建築設計、讓你隨心所欲的适自己的專屬房子。
- 🛟 更加豐富多變的龍物節遷,讓龍物不只僅有欣賞用途。 **差是你平常戳門時的助力。**

怪物介紹

遊戲中的怪物共分為植物、昆蟲、特殊、動物、聖光、團黑6大種族,每個怪物也有獨自的屬性,在攻擊這些可愛的怪物前先了解其特性會對戰鬥有更大的幫助,各種族皆有頭目級的怪物,不像一般怪物較常出現在地圖區域上,這些面目狰滯的頭目可不會常現身露臉!而會有時間跟區域的限制,有些還會在特定節日才會出現喔~往後也會針對新增地圖來增加富有特色的怪物之數量,來增加新鮮感。



畢爾特

神使護衛

相傳為自遠古時期就存在 的神使獲獻,背後有一對小茲 勝、但其喬無去飛行太久, 喜好到各個地方玩耍、生性 活潑、溫馴。看到無敵意的 人類會搖尾巴尾隨在旁。有 時會到城鎮內部遊薦、對人較沒有成。



夜 影

來自慶黑種族,行蹤猶如迷霧般的幽怪,據傳是固守通往覆黑之門的 係衛,外表像是一團令人無去透為的 煙霧,雙手有著一對尖銳刀刃,經常 於夜晚時出沒,被牠遇見的人都難逃 其魔爪,能吸取人的靈魂而導致瞬間 死亡!

結語

向日英研發小組將竭盡所能的來全力投入光之國度 Online的研發工作,企圖營造出高水準的網額臺像和高度遊戲性,而不單是創造出一個只能讓玩家練功、打寶的遊戲環境,翼望此款風格新額的Online Game能為且前市面上成群的線上遊戲注入一股青流,讓玩家能有更優質的選擇,享受那不同於一般Online Game的感覺!

斯蓋特

群居生活在孤島、 高山裡, 其身上之 羽毛有特殊的

接近其地盤領域,異常厭

惡人類,只要在外發現人類的蹤影便 會襲擊,但較權怕會使用法術的人! 每年會每幾次在固定的時間集體遷移

的行動。



頭上有兩片樹苗的奇特生物,通常結伴行動,生性既審 差文好奇,一看到人類就會躲 藏偷望,棲息在平原樹林區, 喜歌跟在樹精身旁活動。

大耳猴

全身長滿灰褐色的 毛。有暑超大的順風 耳。並率有一對耳環!頭 上頂著一片樹葉。平時爬行而攻擊時 即以雙足行走。裏歌獨自哼著歌。常 常對路遙的人們搶東西吃。作風番似大 膽,其實內心很膽小。





煙霧瀰漫的感覺挺美的





浴皿器2004 Mareal Pournament 2004

🐧 研 声影 💝 Epic MegaGames 🕥 販會 平 🕬 🐧

○ 科技需求 Pentimin() 11 1 0 GHZ 128MB

我們很難忽視《浴血戰場》(Unreal Tournament) 系列受 歡迎的程度,畢竟單以《浴血戰場2003》來說,上市後都高 居暢銷遊戲排行榜前五名,因此Epic想繼續設計這套熱門 遊戲是很務實的作法。雖然媒體對《魔域幻境2》的反應 平淡,但《浴血戰場2004》在今年的E3揭露後,儘管遊 戲的設計方向仍然延續系列遊戲的風格,不致有太大 的變動,不過仍然引起各方關注,但截稿前還是不幸 傳出上市時程延後的消息,改為2004年2月推出。

遊戲各方面全面提升

雖然《台血戰場2013 圖形已紀獨美的了,但為意本史好的成績,這套景 新的系列遊戲仍對圖形引擎做了一些修正,遊戲中多了一些紅的母子和瞳孔故 果,武器在外貌上也做了翻新,另外,遊戲還多了新的玩家模式、全新印度標時。 圖 coordinated texture, 和静壓網孔 statio meshes 華寧 雖然巨前 **遵不知道是不是連編輯器也作了更新的動作,但意模本的額計已夠就達了「其它** 的特點包括,加入陸、每、空等交通工具、其種類從輕巧要活的次擊戰的船裡對 瞻然大物的迫免都有,新武器则包括地雷、人能推進手檔攤、和了駐紮的領域 stationary turnet 等一新的競技場和戰場裏把形形色色的學誌和亦含至6 的太空、至於舊的攻擊 Assault 模式削又回到遊數中 在種族方面,毫可堅 定的Skaang也再度登場,並成為一支可能的種族,而其最後的的對手ran Kniegon也會回到遊戲中。另外,玩動作遊戲的玩家最值し的硬體學題,設了新 也利用軟體支援低階顯了卡的方式,設会儘量讓超數能所够地進行

值得 提的是,玩家還可利用90雪效装置 或支援性音效卡 泰世高级概 路或網際網路,以麥克圖或耳機進行環場交換。出版商團名園園特法提供 United IT,電視廣播系統 United IT, broadcast system ・譲襲百入可以会入線 上正在進行的遊戲,來翻看著名的數士或敵對多系進心對戰的情况,另外在地區 方面,《各面數場2004、將提供超過20帳新的地區,若再加上 的地產和正式版的加值地圖,將讓一合血藍螺2014 的玩家發揮上百 可以跳進任何 # 谷血戰場2003 - 伺 被器參與競賽 - 除此之外,遊園還進行 翻修和變化,包括 個完全重新設計的使用者介面,它讓如6設計卷至以為,這些 己的使用者介面、每件武器都有獨特的進步、可同時更用

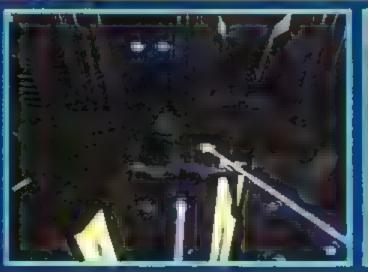
兩支攻擊步槍、也可進行網路頻寬設定等。

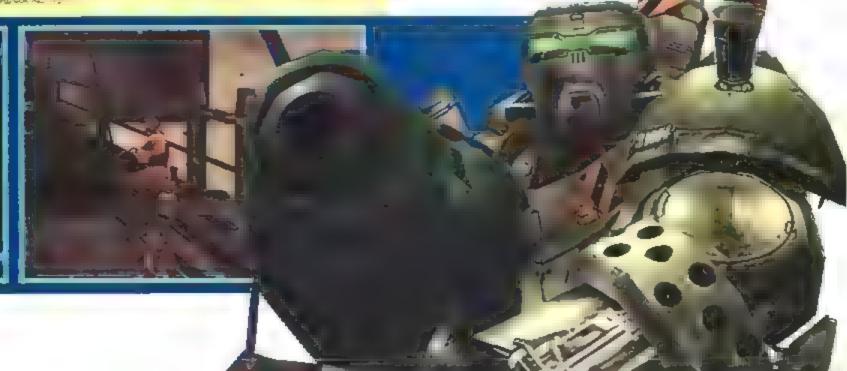


強大的火力和優異的圖形是遊戲 的特色之一



看我長得是不是像衛斯里史奈普?



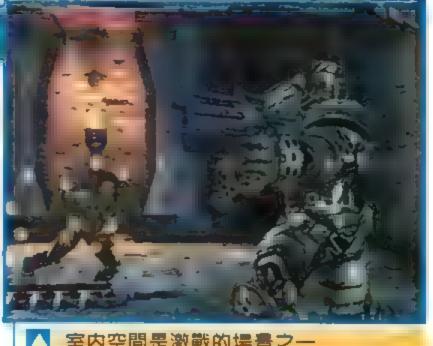


硬體廠商 的合作

除了玩家的支持外,硬體廠務的捧場也十分重要·因為這會有相得益彰 的效果。事實上,繪圖晶片(卡)透過遊戲 起声勢,已成為今日行銷中不

可或缺的宣傳多法,被相中的遊戲 更是時之選,如ATI最新的顯示 卡Radeon 9800系列配合《戦慄時 空2》(Half-Life 2)·而頭號歌 敵Nv 1d1a就以《浴血戰場2004》 (Unreal Tournament 2004) 為宣 傳媒介。可見這是一套玩家可以期 待的遊戲





室内空間是激戰的場景之一



戶外大地圖也是遊戲重點

双前所述·在《台巴戰場2004》中包括了很多既有的地圖,這些地圖呈 現了所有不同的遊戲類型,例如決門模式 ceath match,、搶腹模式 papture the flag 、控制模式 comination 和投資模式 (bombing run, ···等 遊戲中下加入萊華新的模式·其中之一是 。Inneal Tournament》 新持中文名兩是翻成 魔域幻境之其林大會 的忠實抗家聯至後會興奮的 次擊模式密在 United: "ournament"中吸引很多玩 大學模式 dssault 家,但在一台四戰場2003 中旬沒有上現邊,而一台四戰場2004 讓該模式 優舌, 兰加入了广张地面 另外還 個大肖恩是,遊戲將增加激戰模式 'onslauint moce → 其特色是"地區範圍廣大"和"交通工具制"。因此有 人為許它是 敬述重要1942 Battlefreic 1942) 和HaloBD 是合遊戲。

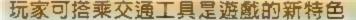




交通工具(供玩

《古町戰場2003》較令人詬病的地方是遊戲裡沒有交通工具和攻擊模式(assault),因此在新 遊戲中便改進了這一點。由於新增地圖面穩廣大,加入交通工具是很符合邏輯的想法。據了解,遊 献裨的交通I 母包括吉普惠、坦克、外望人飛行船 (alien havercraft)、以及太空戰機等,倒也 讓人覺出也有銀河飛將(Wind Commander,的影子。在以太空為主的攻擊模式地圖中,人類被要求 攻擊Staarj的母艦。在登上該船艦前,人類的戰機首先必須飛進該艦的結構物內,接著必須摧毀 Skaarj的能原產生器,和破壞該艦的防護盾,讓人類可以登艦,並繼續進行攻擊。至於在激戰變式 中,目前程式設計師為真主遊戲完美,仍不斷地做改良的作業,例如在該模式中增加了許多交通工 具和 個新的目標制隊伍、objective based team)遊戲。每 支隊伍在搬戰模式中都有屬於自己 的交通工具,而且你可以偷走敵人的交通主具,除非它們被錯住了。如你的敵人跳進一輛坦克內, 然後再跳出來揀彈藥,你就可以劫走它!增加的交通I 具包括轟炸機(Bomber)、駛疾魔 (Skimmer)、猛禽(Raptor)、蟲車(Buggies)、以及可駐紮的砲塔(stationary turret)。駛

疾龐(Skimmer)是一種非常輕且快速的飛行船。 但戰力並不很強,可能在挨坦克一砲後便毀了: 在蟲車(Budgies)中有單人機、也有三人機、其 背上載有一支機關槽:至於坦克則很像Halo裸的 蠍子(Scorpion),它有一支平且寬形設計的火 砲、而且威力強大:在空中則是猛禽(Raptor) 的天下,它是 架速要極快,操作靈活的交通 [具。





激戰模式。解說

另外,在激戰模式中·我們也可以知道新的交通I具帶來 (+ 壓新的遊戲效果。在遊戲中曼塔飛行船(Manta Hovercraft) 在光影的加持下,當它撞擊地面時,在雙引擎的部位會產生新 的飛濺(splash)效果;另外,像Humvee卡更和微蟲 (scorpion buggy) 見增加了東頭燈,可投射燈光至地面上。 激戰模式的地圖主要以緊綠的戶外區域為主。在模式中許多控 制點 (control points) 會將兩個協調性基地 (colorcoordinated bases)分開。在各個控制點之間有許多戰線 (lines) 或節點 (node),玩家在佔據某一個節點後,會改變 **懺線的顏色為佔據隊伍的顏色。玩家必須在地圖上奮戰,設法** 連接所有的節點,以改變所運戰線的顏色成為隊伍本身的顏 色,最後會有一個屬於自己的節點顏色和敵人基地相接。一旦 這種情况發生,敵人的基地將變成玩家主要的目標。雖然沿路 的每個節點可以被摧毁、被修慶,也可以被任何節點上的隊伍 所佔領,但隊伍的基地卻不能被修價。摧毀敵人的基地攸關遊 戲的勝敗。然而,假如將敵人引進基地的節點再度被你的隊伍 佔據或被摧毀時,那麼你的墓地就不會再受到攻擊,

這輛起來可能有點亂,但實際上玩時就相當問題,因為它

會讓所有的參賽者在地圖上殺得日用無光。你可以了解在這種設計之下地圖會有多大。而且雖然你可以在隊伍所控制的任何節點上重生,但要花幾分鐘的時間才能加入戰局。並不是《浴血戰場2004》所要的進行方式。因此,設計師增加一些新的東西。提高遊戲的刺激



性,如前所速,加入研奏更快、威力更強大的坦克、沙丘廳堡的漏、或一架戰鬥機或一架轟炸機。雖然目前還不知道交通工具的總數是多少,但上述的交通工具都會出現在《谷血戰場2004》中,其中以空中和地面的交通工具居多。而交通工具的物理考量也在遊戲的計算之內,例如若你從高度太高的飛行交通工具跳下,此時角色應該會慘山,繼體會在地上承勤,而且可能會勞命。



新增武器。東創制。交通工具

交通工具似乎是一項可能會破壞數平衡的設計,要竟這些交通工具的速度比你更快、威力更強大、而且可以到達你無法抵達的地方。基於此點,遊戲加入了一些新的武器來見制它們。若你玩過一個神之鎚3 圖隊競技場 "Quake 3 Team Arena ,你可能知道遊戲裡有一種既酷又好玩的近發地電積 proxin ty mine gun , T谷庄鳞場2004 便導入了這種設計。遊戲中有一種



數數地當 soncer nines 也是近發武器,不同的是, 旦它被誘發它便會是仍黏的,而且在受害的玩家身上爬。一旦爬到頻頂上,玩家在斷頻而變成晃體前,會聽到商等聲。該武器的發射器是一種手榴單投機器,但設計技巧更精長,因為這些手榴彈是具磁性的。在這種設計下,你可以發射一到四顆手榴彈到某一交通工具上,再觀貨它爆炸超火。從三前公佈的資料來看,大部份的交通工具都有某一特定的武器可以摧毀円。例如,特殊的防空飛彈和震波槍(shock nifle)可對交通工具造成極度的傷害一層連槍(link gun 被修改為具備某些特殊功能,例如在愈戰模式中,經歷槍將可以次擊車輛,也可以合變和戰可一向中可更一節點。超多的玩家共同使用,熔連槍台號或載荷的速度越快

沙漠中比較難找到掩蔽物可以躲藏

遊戲中有三種可駐紮的砲塔

另外如前所述,在遊戲中亦加入了可操控的認落,有遊戲的別也足以驚倒之間,但 大多數的砲塔還是受玩家指揮。這種設計在某些關末上對玩家而言是很重要的,例 如有一道關末是在野外的體於空間進行,防禦的隊伍是在太空站上,予於攻擊的 隊伍則必須讓他們的防護情觀漢,最終的告煙是之清金上該太空站、一旦進入内 部攻擊者,必須摧毀某。個力量核以上一至於防衛者制有許多經路,甚至可以 上飛行器進行激列數間,另外,數器也明顯地對這一超大關修。它仍然是單 人座的交通工具,外貌有些像「少丘魔器」可如e、確如蟲,但可現在有新的 舞台,據了解,它有。個獨門武器。檔彈授數器。遊戲也即入了一些新氣器,包括寄生彈 投鄉器。Parasite mine launcher ,另外經典級的能擊槍。shiper nitle 也將讓玩家大擊 審,遊戲中可提供。種可駐紮的範疇,已揭露的包括差你槍砲塔(miningun turne)和一層標 高且攻擊的強大的可駐與難子砲。stationary cannon,當然這,它需要一些時間裝填才能開 火。雖然目前Epic仍然花工夫在這價主要武器上,但非常有趣的次器氣器也將會接續不止









增加使用交通工具的樂趣

為了讓嫩蟲能狂暴地殺死對手,它的身體滿旁會伸出長力來殺死行進路線中的敵人。以蠍蟲的速度,保証讓你能輕易地利用這些刀子,不實吹灰之力地殺死敵人。另外,玩家也可以發置另外一頭改變讓激戰模式的設計更加爭衡,也讓玩家能更享受使用交通工具的樂趣。在該模式中,可駐紮的砲塔似乎強大了很多,因為它在九月份公佈的版本中還很脆弱,現在它可和坦克分庭抗禮。例如,坦克有非常患的射程和可怕的距攝能力,但飛行性的交通工具可以輕易的摧毀它一然而,飛行性的交通工具又審很容易地被砲塔擊落。



針對激戰 模式·Epic之 前面臨的問題 中面臨的問題 是·如何處理 能被使用的交 通工具但卻已 經被翻覆。它

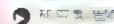


目前考慮兩點,首先,讓翻覆的交通工具立即被摧毀,或者是不是有可能儲如Bungie所設計的X-Box熱門遊戲halo一樣,讓玩家手動把翻倒的交通工具再翻過來。目前該設計公司似乎傾向選擇後者。在最新展示版本中,玩家可以走近翻覆的交通工具後,藉由再下"使用"鍵把交通工具翻正。這種設計也比較符合玩家的遊戲樂趣,因為激戰橫式的地圖似乎相當巨大,而且完全不適合用走路來進行,另外,玩家應該了解的是交通工具並非無堅不摧,當你跳進交通工具時,一個代表你的交通工具可就況的數字會出現在營幕左下角,假如你的交通工具可就況的數字會出現在營幕左下角,假如你的交通工具可就況的數字會出現在營幕左下角,假如你的交通工具直到嚴重的傷害,最後讓數字變或需的話,交通工具就會爆炸。到目前為止,遊戲的AI似乎只能在一張地圖上發揮作用,但電腦控制的對手至少似乎較為全能。他們可輕鬆地跳進交通工具(有時候甚至在你的眼前把交通工具偷走,接著發動戰爭。他們也會次擊玩家和擔佔的點(node points。



世紀

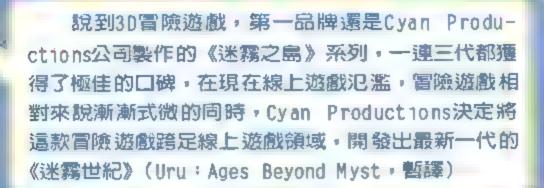
Uru: Ages Beyond Mysi



● 既要 ← 至

O 解别類型 無







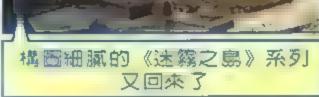


詩畫的遊戲

十年前設計部Rotyn和Rang 4 lier直達了一個監书管證遊 戲叫做《迷霧之島》(Myst),這套作品竟然成為當時最受歡 題且銷售最好的遊戲,甚至被評論為可能重新定義當時電驗遊 戲的作品。同時它也是一套不得不讓當時PC和MAC的使用者花 銀子升級電腦,並且購買光碟機的殺手級遊戲。以這麼遊戲的



角变态情,可能非是 信爾托的遊戲,因為已 不是把你放在一個典型 的幻想或虚構的世界中 和透過在書面中呈現文 字 · 來讓你和遊戲的世 界互動。《迷霧之寫》 讓你從第一人稱視角探 索它的世界·而且這個世界是一個顏色華麗但人部份地方都是一個顏色華麗人的地方。玩養養遊戲宛如逛一座美術館。在《迷霧之勝》推出後·包括《迷霧之略》:The



Sequel to Myst)和《迷霧之島3》(Myst III:Exile)這兩個系列遊戲薩續推出,而且同樣是品好又品來。在干萬玩家的引頭企助下,最新迷霧之島系列遊戲一《迷寫世紀》(Jru:Ages Bevont /vst 格族委在2003年年底和玩家見面。



無盡的旅程

在今年下旬,第四個 医精之宫 至多 透射 医森二州 可能与于特已风的 雷姆斯斯斯南部 無難。這麼不写第四級的多數將和之前的平多遊數 哪是單人成的遊戲,但已可提供多人連線共玩的線上元件,可將讓「和線上的其中玩家」起在30 m 的 數據神響所 人 医病型纪 将提单随有的象积上模本 Jru Lie 的玩家 個 新無上器的世界,他們的設計人是歷史差望在遊數推上多年後,仍能覺清平是一致遊戲奉献 J力 于省上, 医森之层 原金作人的生程之 使是否要提供就家一個無盡之能 never enoting Journay ,于现在当间目标式在源前







根據設計公司Cyan的業務執行長Rand Y Yer的語去, N述獨世紀 最大的不同是抗家將不僅能獨享受單機執達戰, 同時也能夠不線上實驗,和其它抗家共同體驗 I 透露中紀 的遊戲世界,然而設計公司不認為 透寫中紀 會是另一種 多人線上共玩遊戲,因為這種等數通常是以升級為主要用



会份、Villen解釋 說 我們不認為人 們上須和數子個不認 證的人 起來險 相 又也,就家應逐節第 選擇維格時一首險, 因此,我們是須讓就 多從同作製作的束縛 中蘇院 其實,設



玩家可以與夥伴一起在線上探 索逼世界

計公司所整持的是避免遊戲市常報酒 另外, 透寫世紀。 的線上元件並不是孽踩著要讓 冰霧之區。的如想世界變成 個線上娛樂公園。中夢隨是提供 」群為受證驗的人能夠 繼續到新地克體驗和觀賞的遊戲 據了解,玩家若要參與線 上遊戲的电分,是是順是個点額外也由用層的

不需要

高檔的硬體配備

我們可以大膽地說,在蒙方面 透霧世紀 可以定義為第一雲"臣事禪人遊戲" massively single-player name

若將遊戲和《述釋之寫》相 比較,最大的不同定言個最 新出版的遊戲 點也不會要 玩家將硬體升級 原系列遊 戲的忠實玩家能夠期待拜訪 同樣細緻的地點,也可以挑 觀各種謎題和操作 個非常 答易管理的介值,因為



9.迷霧世紀》所呈現 的機體效果不需要玩

硬體 ,因為遊戲裡 沒有動作的成份 · 也 沒有需要呈現轄天動 地的破壞效果 · 因此



玩家可用第三人稱視角來探索世界

在遊戲的既定架構下,設計師可用嚴少的硬體資源,發揮最大的軟體較果,也就是說,這是一套視覺絕性、響面流暢、而且很多抗零都可以玩的作品。

創造

自己喜愛的角色

《迷霧之島》1、2、3代中玩家所扮演都是某一段的歷史人物,但《迷霧世紀》的遊戲故事卻是設定在現代,從展示版可以知道,遊戲一開始時會讓你創造一個化身,可以是男性,也可以是女性,接著你可以自由設定他的容貌。《迷霧世紀》是一個圖形實驗遊戲,而並非是比拼數字的角色扮演遊戲,因此,在男性或女性的角色扮演上絕對沒有功能性的差異,遊數裡也不會有醫性來限制玩家角色發展的問題;另外,設計研究集份以第一人稱或第三人稱視野來探索遊戲,這是和之前至多遊

數稱以第一人稱來 都看一學較不同的 地写。此外,遊戲 也會讓作籍四本同 的經過時年,髮型 、衣服、手套、獅 子、以及其可別變 品來設定表別作喜



玩家可以自由設定角色長相



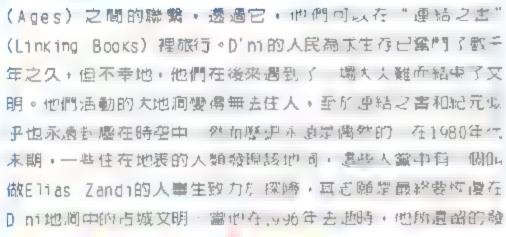
爱的角色,你在第一人稱獨角下可以翻翻看 角色的最相是如何。你甚至也能使用機動酷 來意意角色的各種医紀,此時角色臉部上的 獨权也會與著變化。一旦你的角色被創造, 你會在。個長著藥木的以更和圍著鐵粹網的 丁土堆上展開官職旅程。玩家在遊戲中可以 在即時的的環境下來幸每一個獨特的世紀, 角色會個 骨鼠所指點的方向輕鬆地前進,操 控相當容易

古过明(Dini裡探索



遊戲的主要象 情始於古文明 Dina · D n 文明的故事 開始於○ n,人在一 蔓き 町砂地球 建立 真地で奇麗。有報 0 口 五文明的秘密 ,但是頂從各里干 产段和三點中帶委

,才能扭斧音 頸地 解開。住在四表以 下D n 人擅長也們 所謂的"當至之藝" Ant of whiting · 圖 項近 5 魔 左的 身長某的們面造了 和不可置信的可置 換幻想世界"紀九"



現 · 被他和兒子 Jeff Zandi所設! ET基金會分別置於。 該基金會是後來關於 2009C D n1重建委 長舎・D ni Restchation (ouncil 如同其名所暗示。 四門進1]實體重建 [n]地洞廢墟的任



地表裂口下別有洞天

務 如果你在某些特定的地點上選擇拜託地同,你確定可以進 入裡面。另一戶面,Jeff Zandi對得知為何Dini文明會在該地 看城序至英述,也不断地研讀"reesha 教表"(teachings of Yeesnaireesna是所有Dini作家中最有才華的人。同時也是 Atrix和Catherine的女兒 在多年的研讀學習後,UVand1 終於能夠發的華真也人至。r。 是一個 ni 文字,意即"大的



哭客"或"太的 社群"在這樣 的故事背景下。 玩家加東参加。園 趣画勝之時前最 好你就學習個大 Streachings of Yeesha·才能盡 情體驗歷史勾勒 的盲颞旅程。

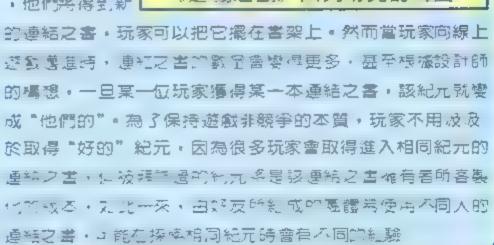




在《迷粽下 紀》中,連結之書 和新墨西哥(new mexico)將作為 遊戲部福紐(hub) · 它讓玩家可穿梭 於不同的一思。在 遊戲一學短時,該 極結将是一個少貝 的美國西葡萄風格 的勇全,而且有個 」 声子: 银行蚕真 它世界和紀元讓玩 家,以帶物品叵來 · 並且 7 把物 一放 在房内和院子,以 顯示他在引擎和宇 成了些什麼目標。

更重要的是 + 你 的房子內有一個 至主館, 其内有 一個大小、電中的 **喜架**,但上面實 300 F = 55 當號家前待不同 的毛元・並用解 東不同的課題後 • 他們將得到新

結構物之間以管路或繩索聯結是 《迷霧之島》系列常見的構圖





(攸關遊戲的進展

根據遊戲的故事,你是一個好奇的人。原本研究Dini文化的你,卻神秘地被吸引進沙漠中。那兒是進入傳說中被隱



藏的古代文明入口 • 在你一抵達時 • 會在沙漠上中看到 一輛把重,旁邊有 個男人。聲地南 **兩無語,似乎說差** 一件有關農假的手 情・遺詩・他似乎 **科最近作等 奇语风泡** 域・普号同時諸蕃 一本書 • 你若接近 他時・他會医訴你 入口就在附近,然 而·在你能順利進 入之前, 你還是心 須解決各種談題: 儘管二前還不知道

可能有那些謎題待



冒險遊戲當然少不了解謎的橋段

的地方。在遊戲的介面設計上,《迷霧世紀》提供一個幾乎 雷同的介面供玩家使用。如同以往的系列遊戲。在雲面上絕 即沒有設定好的實子或按鈕,大部份時間们可以看到的是書 直和你的角色。假如作換或第一人稱與角件的角色就不會被 你看見)。但是,你可以把骨鼠指標放在營幕底部,這會帶 出遊戲的選項書面。除了滑鼠指引外(第三人稱),你在遊 數中是以類似第一人稱射擊遊戲的控制方式移動,它可以讓 你的角向前走、向後走、側走、和轉身。藉由按下目標,你 可以和創行的環境互動。移動和物件的使用仍包足萬學觸感 式(contest-sensitive manner)。



細膩精緻

的遊戲環境

送稿也紀 裡

有百大的戶 外環境與



梅車的某一旁時、整 音突然變成那個神秘男人的收音機所播放的樂聲。當你探索您 近的地洞時,所有的聲音會產沒在凄凉的風聲中。另外,遊戲 也提供聲音傳送技術 voice over technology,將允許玩 家在遊戲中和另一個人說話(yan worlds表示,在一些霧世 紀》裡所採用的遊戲子擎是類似《迷霧之島》所採用的子擊。 伯會更先進 從自 前公佈的書面來 看、圖形的細膩程 度和關係品質都超 越以供的 と霧之 島 下る 遊戲 (yan apr- as 豊都 将玩家的電腦效能 推定極致



沙漠中的裂口是遊戲重要的入口

可以核緣作當時所處 薛世紀 應該也是這種走方,值得一提的是,目前網路謠傳玩的環境不變化,而且 家在遊戲內也可以騎或和其中動物互動 另外 個令人激賞的它也使用犯定位置號 特色是,遊戲子擎內也應用礦壞性物煙技術、havok sold positional chusics technicles,這種技術將允許物件和物質的反應



方式與它們在與哲世界 釋的反應一樣。例如 石頭會碳壞物體、樹葉 會殖風競搖,如果某人 體縣所達,而且在撞到 經歷後會反彈,當它遇 至 障礙時,會疾促動 力,也可能會減弱速度



武俠鉅作·重出江湖







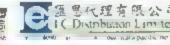


2002 Powered by UserJoy Technology Co.,Ltd.



字板料技長分有限公司 EREST 12.82259999 4 1 3-105 UserJoy Technology Co...Lic www.com w E-Mg. service@u com w











宇峻科技股份有限公司

Ulierlay Technology Co. Ltd.

地址:北縣中和市達八路2號17樓之8 服務電話:(02)82269989 轉分機 103~105 http://www.uj.com.tw E-Mail:service@uj.com.tw





全系列情色典藏限量版







■一選一只当医医生元 原信668元

Encorrect the self the book of the control of the c

CHANGE SEE THE STREET



買一選一只當色徑等玩 原信768元

としる。 発性点機物化の経費 魔器が中央美麗報



念。京群<u>建泉是被</u>佔河及公司







2004 年颁先上市



冠捷資訊有限公司 GUAN CHIEH CO.,LTD.

台北市松隆路125號3樓之7 E-mail:just2000@just2000.com.tw www.just2000.com.tw

京群超媒體股份有限公司 台北縣中和市中正路868之3號14樓 客服專線:(02)8221-3886











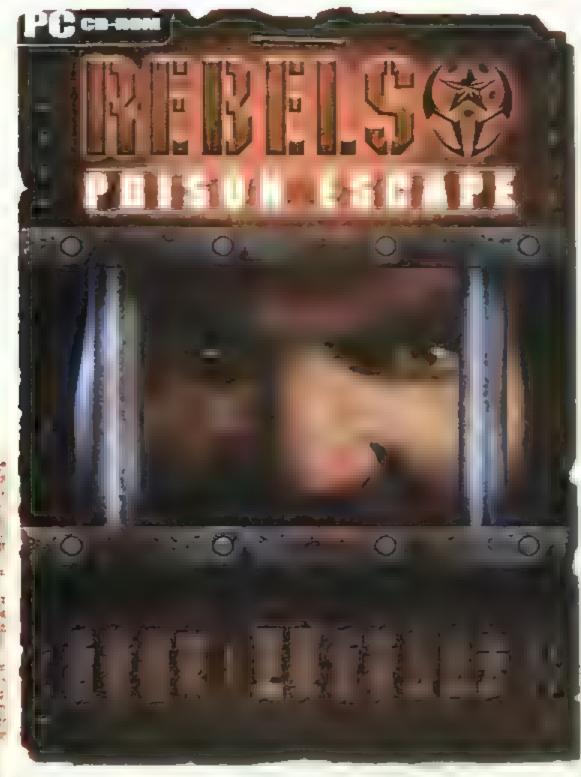












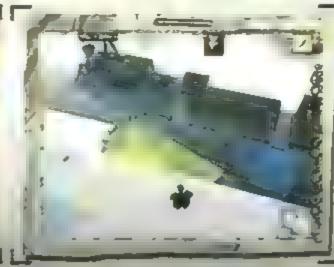
酒行、賠務、成功脫決 令人難以隱愈的《決数』主義遊數!

肌肉果、女務手、磨法師 5大個針角色接數10座編練接数!

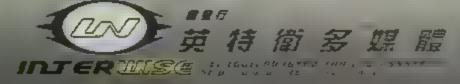
接翻3D请要、多要人物動作、真明AI 刺激度百分百的浅微大挫折!



ATTENDED TO STATE OF THE PARTY OF THE PARTY



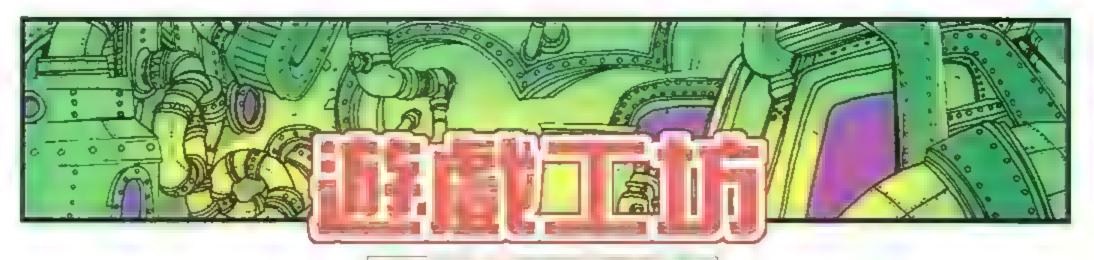












精采遊戲狀況完全報導







棒球online	p102	急速快感:飆風再起	p116	創世之光:伊凡那	p126
童話:愛麗絲夢遊仙境	p104	魔戒之戰 中土世界爭霸	p118	焰影神兵第4話:幻獸魔塔	p127
武士傳奇:地城首部曲	p106	世界街頭名車賽2	p120	戀愛遊戲製作大師2	p128
魔法風雲會:天命戰場	p108	富甲天下4	p122	勁爆美國職籃2004	p129
EVER17	p110	帝國爭霸	p123	金瓶梅 真人版	p130
星空之門	p112	RGP遊戲製作大師2	p124	急救先鋒 .	p131
成吉思汗	p114	哈利波特: 魁地奇世界盃	p125		

EXCOLLINE



*研究製造所 東方演算 ★販賣流通所 宋定 *遊戲類型 線上運動角色扮演 *科技需求 Pentium II 450、256 MB RAM



今年熱鬧的中華職 棒由兄弟象取得第2次 三連霸,美國大聯盟由 再創外卡奇蹟的馬林魚 **拿得世界大喜冠電,在** 日本大榮鷹以4勝3負黥 **败取得日本第一,中華** 隊在日本札幌取得明年 雅典奧塗參賣資格,課 最近掀起一股棒球熟, 而場外比賽打的熱鬧。 遊戲市場也是打的火 熱,而國內第一款線上 《棒球online》也在看 假期間進行完封閉測 試,製作小組將這2個 月玩家的各項回報紛紛 做總整理,將遊戲内容 做調整。底下將介紹調 整的内容

清洁原 棒球 online

国前《棒球online》正在進行遊戲內容的重整,將在非試期間內玩家結子建議或是原先設定不恰當做改正,并且增加新內容、修改遊戲畫面、風格、介面指令視斷,美化江্長畫面,以及加強AI切能,目的是希望能將整個遊戲表現的更好,內容更充實,雖竟是第一款國內線上運動遊戲所要面對挑戰也很多,讓我們一起關時新改版後的風海吧!!



▲ 東方演算加強美化了遊戲畫面、 風格、介面指令視窗

1770 % 自組新聯盟

不高产的星旗的各国上赛、少支加多速的附 相互构出赛之外,也没有统一的上赛是失力 是比赛和手,可比提出新的利安也就是透出 赛和蹄賽、地區區級拿到乙种和中种時, 以參加證賽。而且以上時间可以每個的時間 賽、或且市內開升頁。而可以上海通过鄉交 軍費用,每個地方就穿破了以上海通过鄉交 軍費用,每個地方就穿破了其一面打球,每同 跨賽或是跨距賽都有相定就來相互之賽場 次,即因跨賽或於學賽時間屬多的天,面景 次進行10時,主報的抗家各可以獲得名望, 關係計學的一家生數等得來望和理解,除此之 外其他2克令在養程狀文可以依認本身名次。 低,獲得一些變變和名望,不且甚當獲得新人 人實點數,篡位之較。點數就可以選擇他也較 一的對人,證據和聯盟者生受可求可以由行決 定之養時間場果,自然可提供社會可以由行決 致格廣核,可一定也是不是有一個

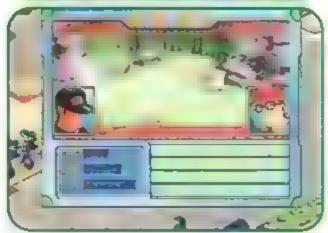
7 + 1 : 5 等 原程

▶ 新聯盟如果 票房極佳,選 可以每電視權 *金的收入



直接拍賣給NPC





在現行網路。PG中很流行所謂電物系統,玩家常需要藉由電物準增強自己本身實力,而同樣的在棒球世界裡,球員就是整個球學的財產,也是玩家做此實力高低的最佳依據,而在一棒球の1110e世界種每個玩家最多P群擁有

25名財員,布其中必定會有委領或是 能力較低的財員,實些球員往往很少 有出場機會同佔住一些位置,但如果 要親手刪掉球員單竟也不忍心,因此 在封閉期間開聯了球員交易,不過這 

▲玩家可以找棒球探 長去賣掉球員

程 7 高低來 4 定收購價格,當然投手和野手計算方式並不相同,積分越高NPC收購金額當然會越高,不過如果計員能力數值太差NPC可不會隨便就收購,因此玩家全少要讓自己球員有定水雙再去販賣,不然可不會有多少收入。

《新空型指以台目》 【將檢查薪資上限



而在球員薪資 方面,玩家球隊等級 達和職業的時候必須 開始付珠員薪水,而 球員薪資在每年1月 第1回合依據球員能 力値作為調整涨幅。 但當玩家球隊被强級

時球員能力將有所下降·因此也會產生薪會下跌現象·這樣雖 然也以减心薪資的給付,但相對的也會使得球團門票收入減 少。而在每年12月最後 回合・玩家 奶須到棒協NPC(林`r) 去繳公球員薪買,繳完之後才能進行到下一個新年度開始,如 果玩家資金不足,這時就看玩家有沒死黨好友借錢週轉、或是 版置球員,真的安辦法時唯一方法只有刑球員,以减少薪資開 銷·使剩下資金能給付剩下球員薪水,而在此回合玩家將不能 執行任何事情如 移動到其他城市、高練、比賽。

◆ 當資金不足薪資上限,可是不能學養的

來提昇球員能力



玩家在遊戲中利用解任務 而取得球賽創造卡,一開始所 剧造出来的球员其能力循步不 會很高,因此必須像RPG去打怪 練功獲得經驗優進而提昇能力。 在《極球online》世界神岳個

玩家都是對手,玩家被此進行比賽之後都可以獲得一驗 值,再依照所獲得經驗適去提舞自己球貨能力,而這是其中一



個方法。另一種方式藉由訓練場來獲得經驗值,遊戲在初期所 有訓練場的效果並不明顯。而這次的繼擎將增加玩**家在**每次上 線之後・ゴ以去毎個城市固定NPC(棒球老券)接受特訓・在 這期間內玩家球員慢得行驗價量的成。但在 次特訓之後必須 親還一段時間才能再做特別。



而在現實中幾乎所為非隊都 會進行所謂的春季訓練,在遊戲 中玩家也可以進行賽訓,在箇年 1、2月當玩家球隊等級達至職業 級時。並且需要資金充足,因為 做海外春訓所花養的錢可不便官

呢!」可以找特定NPC申請進行春訓,春訓的好處是會依照玩 家所選擇番割地區不同,不但會獲得基本6項經驗值也可以增 加球圓體力和體質,並且還有一定機率可以獲得特殊能力或是 新球路。目前已知玩家可以選擇做春訓地方有下列4個

▶ 進行移地春訓將會 大幅提昇球資能力

10回合,效果蓄重精

10回合, 效果著重新







童話一愛麗絲夢遊仙境

*研究製造所 雷爾倫訊

★販賣充通所 雷廚資訊

*遊戲類型:連續角色扮演

★科技需求 PII 300、64MB



繼七月的《人魚傳說》 清涼上市後·現在《童話》 即將在11月下旬推出第二 款資料片罐,這次新資料 片的主題是大家耳熟能詳 的「愛麗絲夢遊仙境」,大 家還記得那個想像力超級 豐富、跟著遲到兔子一起 跌進樹洞、名叫愛麗絲的 小女孩嗎?她就是這次童 話資料片的主角喔~相信 聴明的讀者們一聽就知 道,這次的資料片是有個 充滿奇幻夢境的主軸吧! 現在,就跟著我們一起來 有言類經絡學為中國的



愛麗絲誤闖奇幻仙境

首先,讓我們來一起溫智一下愛麗絲夢遊仙境的故事吧!在一個風和日麓的下午,愛麗絲跟著姊姊頭故事書的昏昏欲睡的同時,愛麗絲看到一隻拿著懷錶的兔子跑步經過她的面前,並且同時緊張地口中碎念著:「來不及了……來不及了……」」在好奇心的驅使下,愛麗絲跟蹤兔子來到一棵大棚旁,並隨著兔子縱身跳入大樹的樹洞中,從此揭開了愛麗絲的奇幻仙境之旅。在這個半做夢、半馬醒的世界裡,愛麗絲不但身體不斷地放大縮小,還遇到了好多不可思議的朋友,比如一動不動就肯失的微笑貓、吐著煙的青蟲、傲慢無槽的巨大花



: 夕将3°以從極同中但入信 在211年海

這就是這次 資料片的主 角一愛羅絲 與握到免子



WI WE	反照补水沙型山坑凹坑
也里	E-War-Mill
進入爭世界的樹洞	從豌豆餅的菜個角唇可以來到一座養養的花園,區子裡有一顆大樹。
	藤 基樹 同便需 進入愛麗等的奇幻世界中。
有额的門	在於門之述室的第二層,可是的打不開,玩家必須找到特殊的道具才
	能進入逐聚的,裝裝門之本宮。
西迷路森林	難望明之因為,就會來到达路森林,达路森林分成東西兩侧,森林中
	是佈鐵鐵芒芒的等場。停,很容易讓人透路。
三月兔的家	位於東西路森林北邊,帽商先生與三月先正在這種學心非生日宴會。
釋比特華原	就是兔子草原的意思,有很多兔子在此也没喔!此外,握到兔子的家
	朝住在草原北市的樹林間。
兔子家	變到兔子的家,位於羅比特草原。 ————————————————————————————————————
莫名其妙花器	在羅比特華原南邊的一角,有一個自石庫所阻擋的入口,玩家也須找
	到方法,才能價值了在中間的組織中,來到裏名其妙花藏 這裡的花 幸都十分巨大,也有花草型的如動四處歷走。
南貓迷森林	定士莫名其妙花體,往南就來到了貓床森林: 貓床森林是一座陰森恐
143 300 000 000	密的军森林,分改南北南位部分。
	通過編末森林,刻會來到這一平均現花藏構成的花園述宮,這裡由許
	多數權的模而是世兵所把亦著。

全新幻獸及主線任務

變麗絲資料片裡新增的幻獸都是曾經在故事裡出現過的角色,比如說玫瑰花怪、金盞菊怪、鈴屬花怪正是愛麗絲縮」後進入花園裡,看到所有的花都變得很巨大的花朵們,看起來嬌艷欲高的花朵,現在變成攻擊力強大的幻獸,努力一點,看看能不能抓一隻花怪來當寵物障!而青蟲、微笑貓、渡渡鳥、撲克牌士兵全都是愛麗絲故事裡的招牌人物,他們會出現在哪裡?攜帶什麼寶物?是會阻停你還是幫助你完成任務呢?一起進入遊戲去看看吧!

看過了新開放的區域場景跟新幻獸,大家一起來猜猜 看這次的主線任務會是什麼呢~?這裡要賣個關子,請大 家一起猜猜,會是像上次的《人角傳說》一樣搞笑任務 呢?還是忠於原著的傳統任務呢?或者是你想都想不到的 超級顛覆任務呢?請大家跟我們一起期待吧~



新道的客物一個比一個可剩

這裡就是傳熱中的玫瑰園。

全 新增了武器 学套 鞭子 算盤



愛麗絲夢遊仙境資料片新增了三種新的武器:拳套、鞭子、類盤,「拳查」是讓武鬥家、格鬥家增加攻擊力與命中率,並且還能使用拳術的專用武具。「鞭子」則是幻獸師、魔獸使用來訓練幻獸的工具。但也可當成武器來使用,聽說有些鞭子還能額外增加幻獸的屬性呢!「糞盤」原先是商人、大老闆專用的生財工具。但是這玩意在戰鬥中使用。居然是十分可怕的武器,還有可能隨機發生威力加倍的效果。另外,武器外觀不再一成不變,角色所持的武器將會隨著等級而改變造型喔!共有四個階段~第一階段:1~20 級,第三階段:21~40級,第三階段:41~60級,第四階段:60級以上。

新增工作技能

因應新武器的產生,工作技能方面新增加季奮武器 製作、鞭子武器製作、實盤武器製作三樣全新技能,除 此之外,原有的工作技能,每一項都增加新的工作產物,例如:伐木技能新增加了彩虹木、最石木、天杉三種新產物。之前的產物最高只到70級,現在增加到80、 90、100級,讓玩家的工作技能可以大大地增進。

全幻獸融合系統。

新開放的幻獸融合系統,可以讓玩家把兩隻不同的 幻獸加以融合,以產生出新的幻獸,融合後會得到一個 等級 1 的幻獸蛋,融合後的幻獸數值及幻獸 HP 則視玩家



小心不要在迷路森林中进了路



🛕 這裡是三月免的方

不來發合的的眾隻的數原本的數值而 定。而融合後會產生工作麼的數,除了 原本的那兩隻之外,也有可能產生出原 本的物種新的屬性的幻獸。比如說,現在

還沒有關系的兔子,如果玩家想要一隻關系兔,就可以拿黑 綿羊銀麻薯兔來融合。即有可能獲得遊戲裡還沒有的關系兔

子寫 | 另外,這次選會 開放觀戰系統,可以讓 玩家觀實別的玩家的數 所畫面,藉著參觀來學 智別的高手的戰鬥技 巧,以達到自身武藝更 精進的境界。



預定推出日

*研究製造所: wizgate

遊戲工坊

*販賣充通所: 傳奇網路

*遊戲類型:多人線上角色扮演

*科技需求 P 3.0、128Ms

為了讓中等級以上的《武士傳奇》玩家有新的題材可以暢玩,也為了讓德洛斯城城主玩家,有營造屬於自己城堡的感覺(因為城主可以徵收地下城的入場費),所以這次《武士傳奇》開放了亞比斯地下城(Dungeon Abyss)的前20層,希望可以拉住中高等級玩家對遊戲產生更高的黏著性,也使得德洛斯城的內容更加豐富



他下城入口

- 1 地下城的入口在暴布附近
- 2 地下城入場費用為城主騎士團收入之一。

地下城構造

- ① 地下城基本構造 各 20 層的地下城,可從怪物身上得到鑰匙, 利用總匙可移動到另一層地下城。
- ② 小型地下城:長寬各為 512 m * 512 m 的地下城,以棋盤式的排列方式為 20 個,玩家的視角只會看到一間房的構造。
- 有商店的樓層:每10層就有一家商店以及優舌石碑,優舌石碑 不分種族共同使用,商店有量防員、武器、藥水、雜貨,…等

復活地點

① 玩家會在指定好的 复活石碑 复活,假使玩家 沒有指定复活點,一律在一樓復活。

■ 如何移動?

在地下城可透過NPC移動到另外一層,若每零 要鑰匙的情况,都可從怪身上獲得。

- 1 地下城鑰匙,可移動到下一層。
- ② 特殊之鑰:玩家以10 層為單位移動。 ex)10 層鑰匙:只能移動到10 層。

20 層鑰匙:可移動到 10 或 20 層。

3 神秘之論:可移動到其他階段的地下城。

特殊地形

① 進入到特別的區域會受到傷害,如,進入到特定區域毒 面會出現霧狀毒氣效果。(日後將陸續增加內容)

地下城中的PK系統

- 查用國戰地區的規則方式 PK。 但就算死亡也不會損失任何經驗值與國責。
- ② 軍團式 PK 未明確決定, 在地下城無法與同屬的軍團 & 騎士團 PK · 但就算死亡 也不會損失任何經驗值與國賣。

將限制使用技能

① 所有瞬間移動技能 在地下城都無去使 用

> 地下城中的 怪物殺都殺 不完的





• 地下城道具

①藥水_

退員产品 内容

初級深淵藥水 玩家 HP 20% 恢復 中級深淵藥水 玩家 HP 35% 恢復 高級深淵藥水 玩家 HP 50% 恢復

深淵寶石 任務道具

② 地下城消耗性道具

内容 ●道具名稱 Ⅲ 法師傷害技能提升30% 梅林藥水 鐵厂銀 修復道具的耐久力 深淵之心 3600HP 恢复跟 60 秒間 3000HP 恢復 綠色珍珠 30 秒之内 BP 可恢復 750 點 變多卷軸 · 可變易成怪物 深淵之眼 勘查透明狀態的敵人30秒 深淵之翼 提高敏捷性20% 深淵之眠 將指定的怪物, 使沉睡 20 秒 削弱怪的 HP20% 深淵之火

這次的怪物還有採取半透明 狀的做法



可移動到深淵16層的鑰匙

③ 地下城鑰匙

地下城議匙 地下城議匙 地下城議匙 地下城議匙 可移動到地下10層的編匙 可移動到地下20層的編匙 可移動到地下20層的編匙 深淵議點 可移動到深淵地層的鑰匙 深淵器層鑰匙 可移動到深淵地層的鑰匙

4 兌換道具

深淵 16 層論匙

7			
	●漢典名稱 ■	内容	
	古金幣	可兌換 1000000 金幣	
	古銀幣	可兌換 100000 金幣	
	古鋼幣	可兌換 10000 金幣	





★研究製造所 Secret Level

*販賣流通所:英寶格

*遊戲類型

*科技需求 未定



遊戲工坊

原法国<u>雲</u>宫。天命戦場

大約10年以前,在 市面上出現了一種以卡 片戰鬥方式的卡片遊戲 ,玩家依照卡片上不一 樣的圖案表示,分別有 怪物(creature)、地 (land)、法術(socery 等圖案,以這些圖案和 說明為基礎來進行一種 全新的纸牌遊戲,因為 這種紙牌的遊戲變化性 和挑戰性相當大,造成 全球熱費,還就是「魔 法風雲霍」的開始,不 僅東西方世界流行這種 紙牌,後來還推出了各 種語書的版本,稀有卡 片的價格也節節升高。 也在各地扮了許多場比 賽,之後的紙牌遊戲大 都是以「魔法風雲會」 為基礎來製作

る主副監察と天命 現在的將推 +83 包配 鄞星! 制和之前级对苦~ 增,的总数人不相同 · 子本卡中裡的田 哎 ~ 27 · 在 | 医脊髓場 當中將以全面的方式出現,雖然遊戲方式帶點 不相同,但是主要的進行模式、特制等等,其 會新是一樣的,當然於劉也是以對戰鬥基礎! tt家将对南 個萬難五的門立 Jue'st· 和 出戶為一來的 B 初脚 去广火 打擊暫年,問辦 去讓對馬的生命重要或以在阿沙蘭。母時利,給 子對凱之外,遊戲像也有關手模式,當時家在 都手模式打倒越多的的手或是越密跟着,抗窜 自至。\$P\$的格物和主动。\$P\$家康声,于由基本 規定也和抵聘潛數差不多,就像必須參復禁官 ご的去り階數才1以進行至後、移去等電合。





"點不大相同的是,雖然也有「回合」的 至紙,因為全部都是「即時制」,所以在遊戲 福玩写是《資本出來的》其實過能回含就表示 對 5 3 约 收黜玩家的 次數(打你 下代表 回 Ê

- 雞希臘去風雲會的玩家們花 | 天命數場 | 32中,曹雪和35原本是在五户上的修物,現 在全翻3D化在研家酿前,而且玩家可以選擇五 大不 樣的麼性 施色 人意些廢性 颜色 分別有不 樣的代表角色和特性,和現實遊戲 的卡片遊戲 樣,齒種屬性的課組法而及怪物 都會有不一樣的效果,而且特殊卡片的效果也 會在遊戲裡完整主現,像是在紙牌遊戲時,某 些召喚怪物傳會扣除玩家部分生命值。



玩家將化身鬥士與敵人決戰

在紙牌遊戲當中,玩家要召喚怪物 或是使用法術等,這些都會耗掉所謂的 「魔法點數」(Mana ,按照你用掉的 Mana越多,可以使用的法耐或召喚的多一 物就越往大,而這些ind 宇常是利用玩 🚦 的地盤中去偷檢一些魔法點數1 不過要 家卡片盘矩中的地牌加。累積而成的, **而在遊戲當中都有些不同,這些「魔法** 點數。 Man : 會主動地田對戰場地中 富士,玩家則是要移動門工來收集進些 Mana,真中Mana有大」不同部差別,將 會影響抗家電性點數的增加值,對戰中 召唤怪物或钝屡 去计等要 卷轴扩多的魔 法點數・所以抗家要不斷的增加自己隨 **会點數才比較容易獲勝** 當時家便用完 這些魔玉點數之後,可以等他慢慢恢 優,或是接取在地上上現或圣物死掉後 留下來的殘留的蘇量作為補充,若怪物 是死在到方場地時,也可以偷跑到對方

注意的是 - 在對手的領地裡停留太久是 會被扣掉體力點數。

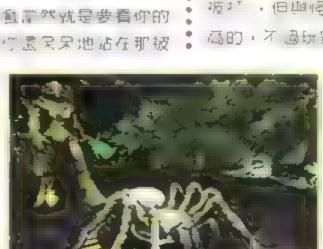




《天命戰場》是以「魔匠重雲會」的: 紙牌玩去為基礎設計 當然在對戰時的 攻擊也需遵循言方面的規制受對戰市 式! - 不懂得「魔法風雲會」的玩家不 用擔心, 處是可以利用教學模式對 ||天 命戰場》輕氣上手的,揮竟 天命戰場 已經將規則儲化許多了·紙牌遊戲中的 怪物有攻撃力與研リラー固指数・遊戲 中丁然 1每一回會 每一次的次擊行 動,在遊戲中是以問時的互式進行抗家 是感覺不到回合的進行! 中對手經濟

出的怪物,會自動攻擊作的怪物或是筑 家本體!所以你要避免本體被頁海次擊 的話,就得召喚同等量的怪物作打動, 但是國內強食的道理也要洋意,發了的 怪物是無法與強大的怪物作抗争的,管 晚一堆怪物出來反而是在浪費作的"tana **发星顶時間!不過「騰法風雲音」注述** 的物质氢氧号27屬性的相配之差。如"物 上的強軟是沒去攻擊在天上的飛龍,就 算已在地上裝橫強大也是丟抵抗從天上 極展下來的反擊力、最後只能乖乖被砍 了!所以好玩的遊戲斯然就是要看你的 反應與機器了,若作國民眾地站在那被

次撃・那「爆戦 安最後就是專著 術質種野吧りま 磨,當具等級官 物在母戚克伍等 級 音铲 炎, 會 重 **扇玩家 4 體・而** 坑冢本多座控的





不會飛的生物阻擋

阿士尼貝為攻擊能力可以作反抗與攻擊 言點於與紙牌遊戲不大 樣,紙牌遊戲 中玩家本身是無法反擊怪物。只能乖乖 报17 · 但與尾物正面對打的風險是很 高的,不過玩家也可以依照自己既定戰

> 略,省下一些召喚的 Mana·使得自己的Mana 可以快速累積,進而再 去施展高等法術或是召 喚 更 高 等 級 的 怪 物 出 來 | 不過要注意的麗。 當你的生命優產到D 時,遊戲就結束了!

當然,紙牌遊戲裡多樣化的去亦: socer, 在 天命戰場 也可以更 用,不過 " 些原本以长片顯丁的 去企變 " 成3D方式展現,認力也不一樣喔!在便 用去術時,和之前認過的 樣,你怎須 要擁有足夠的魔法點數,而去你又令每 攻擊怪物型 曾加能力型、全體攻擊型 | 本分敵我 、屬性狀態型 | 每直合降 低對方能力 、和直接攻擊對手重等。 攻擊多物的医術最簡單,通常尚耗的魔 **去點數也嚴し、除非使用 肖威對方全體** 怪物的法術。否則玩家都會看定夠的點 數來使用這些低階去術。全體反擊的去 術哨和的點數頗多,使用時還是須看對。 時機,全體攻擊法術又分肖威敵我的全

體堅物,和攻擊歐我雙至許本體…… 等,在使用全體攻擊區初的法作時,如 果自己的場內有此對方場的蛋白等級的 怪物也當同時被造成,這樣又而會讓敵 声要弄,严责再次整ញ我雙方本體的法 (前時,玩家的體や若是此對方人,具會 先比對它陣亡,所以使用全體由而一定 要きっ

增加能力的医疗,则是增加等国合 圣物的能力,像是移動速度、攻擊力 等,這些增加能力的法術支持永久重和 回台重、永久重跨非幂對市馬因而破壞 • 掉才書当失・回合型引是在怪物上塔印 能向幾次之後尚失。另外和增加能力的 法而不同,要性状能因作引是讓對方的:



怪物每回合降低能力,也是 夢分永久 和宣合幸糧,也是得等對产抵銷還個五 何之後才會尚失。直接攻擊對手型的五 作就不用多說了,但是通常這種去術中 能攻撃。次,直接傷国對市本體,讓對 方抵掉生命 原黏數·除非對方有防禦的 去位。







Enchantment

REIL

遊戲工坊

EVER1





善愛日本戀愛模擬 遊戲的國民們有福了! 繼「秋之回憶MO系列」 後,國内光譜工坊又即 將再推出風靡全日本的 KID 最新代表作-「EVER17」。Ever17路 脱以往一人視角的設計 · 讓玩家可以分別扮演 兩位主人公來體驗5位 女主角的感情世界,在 跌宕起伏的劇情催化下 也慢慢揭開了謎團的 真相,相信知名編劇-打越鋼太郎繼MO系列之 後,又會再度以這一款 新作完美表現戀愛的餘 韻,還有揭發事實真相 所席提而來的衝擊

》遊戲進行改版中,正 式推出時畫面為中文

幽界 危險的學習 情誼臺灣的善廳

遊戲舞台「LeMJ」是一個漂浮在水深51公尺的近 未來每洋主題公園,館内所有設備皆採用了最先進技 術·其中最屬害的是控制整個LeMU的電腦-雷米·雷 米擁有應變任何問題及事故的緊急控制設計,而且全 館皆採用最新的飽和醫水模式構造,理論上是不可能 被每水壓迫而導致崩壞。但是在西元2017年5月1日 -午後12點51分,樂園内一次不明意外的產生,造成7名 男女被围在樂園内、食物、水、空氣都逐

動在消失 當中,而且 實面臨 了新的威爾 棲黑於罕母的 未短病器 直承受蓄強大 水壓的樂園繼舉將在119小時 内崩壞,隔署學學的玻璃,另 一頭則是 至實的緊躇,在真密 閉的空間 還有量利的時間下。 他們互相幫助, 互相級勵, 當 彼此的 警情 正不断的投入時,死

亡期限也不斷地逼近,究竟遵7名第女要如何跨越一次 次的危機,用彼此的情誼戰勝死亡的恐懼呢?1 還有 · · · 息不明的 意外究 奪煙 ? !

不同以往的變變模擬遊戲。本遊戲的主人公有2個男 作角色,一個是大學生惠成武,另外一個則是失修的少 年,2位角色性格完全不同,在遊戲進行時,玩家可以選 擇其中一個主人公作為遊戲視角。若是選擇了意成武進 行声歌,自要失德的少年前黄在故事堂中成為配角,然 後根據不同的主人公、能攻略的劇情也尊所不同。為 了破解所有的复图,抗家将透图适和旧角色主葡青整 個遊戲的象本全貌,而且象本中感穿插了許多領域 的翻路、知過說許去,從唯語、故事、哲學、

資訊、生物基至是物理都

毎・・農機的ま本畲議玩家在一團と韓中批終予願・慢慢逼近故 事的核心,雖然在其中4位女主角的多情裡可以得到一些解答,但 是遊戲過程中創會上理更多的影響,當玩家手在有接下來的真相 作推理時,宣到最後,每一個象本所當下的伏暈都將在最後一位女 主角身上一一解桿,此時就會發現之前的推揮多全部被推翻。當所 在的談底如称為發常機而來將,創價的進展速度也大幅增加,最後 的特尼以军更是有如當頭極竭,讓抗家熟外開助意會過來時,每每 統劃會學起大拇指稱關,每一次個成編獻某入後出的手法。





遊戲轉後製作群中,最具代表性的彙屬於總劇-打越鋼太郎。自從他成功的詮釋KID「秋之回槽MO系列」。讓亞州地區的許多玩家為之動容後。與獎變愛編亂家的領的就非他變屬了。而這一級、ER1/更是他今年的最新式發作,劇本由一開始的清新活發轉向了炎淡的憂愁,讓人不禁跌入他所構築的感情世界。聽變方面,配樂的憂傷氣氛成功打造了战事的浪变,而且多位知名的聲景,更將各個主角的醫歷發樂用聲音表現的林鴻盡致,可的冷醫、空的親切、臺的開朗、沙羅的稚氣必及八神的電波,每一位聲優都或功詮釋了不同的角色個性。這些聲優分別是沒,燃冬天使禁騰處、遙遠時空、駝犍原英雄傳〉、笠原引子《發法騎士 超時空要塞 II吸血姬美》…等,遇自曾經濟家EGA PS2的太空載工XI演唱片頭曲《Over the FANTASY》的植田佳葉,當你,男性角色片面也不差,也請求了保吉總一朗《嚴遊記、能機傳承、遙遠時空

EVER17/世述一大露出

>。而且在龍 悠小姐組膩的畫風下,不管是網條還是色彩都修飾得很好。所以這

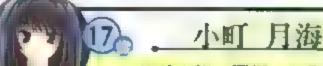
一款集以上之大成的戀愛新作,想必可以為玩家帶來不同的視覺聽覺感受。

18 田中 優美清春香菜

活物、樂觀、社交能問題、有些他在很 点報。但是在特質機能是「由集的工作人們,會 製品春島」「例名字是他父親取的,理由是"岳南"原



何性大名館、所以至少取 個機能的名字10以高額。 大多數的基分配與他"爱" 吸養是"丁爱" 我叫 愛 [am 化。 要 な在主教介料、主都是重 數介紹言。61



及整性強、憂鬱。包對 為1、不相15人 克翻單獨 (,利,不實數多。可括,這一般的少女 她不何會來。eY、她到其在想些什麼 一切都是是一下以看穿真他人也要 的各樣雙聯,到顯露者拒絕他人的意 陳,已到被果裡的以第,並不是事麼否 獨了被計算。但是,從一些細小的縫隊 中以可引使學得到那段自熟的情惡,還 有令人不為至便工行朝



松永 沙羅

關學 出售不整, 雖然外面看起來以手很好 碰,但每當是很快有更的人,現在 為 修學所可有來到。例 是在原 明館傳校工學的愛的學妹,優很罷 要分雜、分釋也 直很個慕小麼學 婚



度等、1%高度層,是他各項的女性,是18代的傳播新加入與一非常進行而自今時,並不會被逐情左右而們數,記憶的好,是到于傳養回想起的有發生層的現象,在進行來析者決定做主義合理的行動



14 八神 叮兒

惠許發泉、有點稅線的。孩, 本管什麼時度都很有精神、學無奇美 的將一個。但子弄變,是她覺得谁一 值得自豪的地方。正因為她如此大 真。大家才會那麼的喜歡她一麼無憎 恨、喜歡徹底的。女,可兒最大的優 點大概

也就是



*研究製造所

argate Online



C捕捉戰鬥精靈 助你言

在「星空」的世界裡。玩家除了可 以單打獨門、與網友團練、解任務外、 還可以補捉敵人成為自己的 [1] 劉 [2] ! 如此一來,在戰鬥時地就可以助你 臂之力,幫你抵擋敵人的猛烈攻擊喔! 這麼好用的戰鬥精靈要如何取得呢?當 玩家就職成為「精靈使」之後,將可以 使用「精龗捕捉器」去捕捉屬於你的戰 門精藥。商店裡可選觸不同的稱捉器, 當你選好適當的補捉器後,便可向想補 提的戰鬥精靈使用補捉器捕捉牠們。可 是大家在選闆補捉器時需要注意,捕捉 精磁型順在精靈愛傷,便牠能力下降時 才會增加補提機會。可是補促器是有 定攻擊力的, 若選用太强的無捉器, 精 靈便會死亡的喔!當成功稱捉戰鬥精靈 後,戰鬥精靈會化為 張精麗卡,只糖 打開精磁卡便能看到有關牠的資料。





▲打開精靈卡可看到 各種精靈資料喔!



◀捕捉戦 門精靈的 畫面,



「使用獨特技能」增強精量戰鬥力

身為精靈使除了能使用專用的精靈補足器外,只要他學習了「技藝術」。 便可使用召喚「戴門精靈」的技能。使他能和不同的鐵門精靈組合下發揮最佳的戰鬥效果。除此之外,精靈使專有的技能「治靈術」,能夠使戰鬥精惡在死亡後休養的時間會大幅減少。「召靈術」則可加快重新召回戰鬥精靈的時間。使精靈使能最有效率地運用戰鬥精靈。更強的是,精靈使能運用「訓練術」加強數鬥精靈所得經驗值。再使用「吸靈術」分享戰鬥精靈所得經驗值。便戰鬥精靈不但助你加快戰鬥,獨大大增加了所得到的經驗值。



任意交易買賣」培養最佳戰友

▲召喚戰 門時也要 考慮屬性 喔!

▶ 這麼漂亮的 坐騎不知道從 哪裡質的?



如果職業不是精靈使的玩家也別沮喪,因為其它職業可以透過交易實進戰鬥精靈,隨後除了可以替她改個合心意的名字外,還可以召喚她為你作戰,在戰鬥中共同吸取經驗並升級,增強促此的能力一起成長。戰鬥精靈除了能在戰鬥中成長外,還可以透過餵飼回復物品使她加快成長,除此之外仍還可以替她裝上不同的裝備增加其戰鬥力,使她發揮非一般的能力。不過每一隻戰鬥精靈都有他們不同的技能,所以玩家就要自己思考判斷,當面對不同的敵人時,應該使用哪一種戰鬥精靈,不然使用錯誤可是會事任功半的。

「階段性任務設計」打怪不厭煩

《星空之門》的世界觀是由神話時代開 始。遊戲中的任務不懂多樣化,而且還有階 段性之分。像是第一階段,為了考驗玩家是 否能成為皇國軍戰士,你必須獨力面對一百 要冰柏古獸:第^一階段,國王最疼愛的公主 在數年前雕奇失蹤,玩家必須找到公主的下 落 第 階段,重建星空之門,得到星之徽 章和永久出入星之門的通行証… 等。在遊 戲中玩家可以隨言所欲的做自己想做的事 情,今天想打怪就號召大家 起團練,想解

任務就和大夥 塊冒險……。這個融合了西方中世紀和未來科技的《星空之門》 其不受拘束的遊戲方式,將帶給玩家不一樣的遊戲世界!



在「星空之門」中,將人類、米古族、機動靈、大種族區分成數十種 職業,而每一種職業又各自擁有其特殊技能和武器,除了有眾多令玩家難 以抉擇的職業之外,還可以滿足靈愛求新求變的玩家,讓玩家體驗到遊戲 中新奇刺激的樂趣丨以下我們就來看看遊戲中一些戰鬥技能的介紹吧!



學營等級 🔢 📕 目標 🕮 📂 技能消費 🤇

這個人微速的可級並亦、紅江の力量層自 火之依加雪力量。使用這個武術時,火劑支的 周阖曹燮得鈎騰膺,要是再看下去的話,相信 紅刃的力量會把你變成一隻燒豬的。



學習等級 💮 🕒 目標 📖 🕞 技能消費

聽說這是利用黑腦石那迷幻的力量而研究 出來的一種武術,當利用零石硬麴時,敵人的 手腳會突然麻痺起來,就連武器都拿不牢,有 了這個武術,就可以使防禦變得更有效果。



學習等級 | 自撰 | 技能消費

道是風氣便的事手好數,他們把氫之核和 動力量集中到手上,形成一個「少的背板圈, 再把它實在武器上。雖說是小型的範卷圈。可 **是被它打中。樣會預慮中的**



學習等級 🔠 🖪 四標 💶 🗎 技能消費 🖫

這個統術很簡單,把青毒的物質放到一粒 鐵彈內,再向敵人發射,當子彈到達敵人面前 時,就會因為您應到海ఖ星而隨又爆炸,敵人 要是吸到有毒物,就會慢慢的挣扎,繼而死亡 · 要是不想有此下場。就不要連屆已都受到







・技能 灣野

日色光彈是一種精癌使和道具 便的基本攻擊技能,將大氣中的依加魯力量集 中後。然後放出向敵人做成衝擊。



・學習等級 🕕 目標 💮 技能消費 🤄



這是一種加強自己緊急攻擊力的魔法。施 刺者只要利用小紅晶石的力量,令自己的頭腦 燮得更青霞,使用魔法時就會事倍功半。要是 被加持有暗之力的機動套用魔法打中的話。那 就真的太可憐了。

- 學習等級 | 自標 | 技能消費 |



煛悶發光・美麗至極的光之唐・是人族魔 法使的魔法。這個魔法利用小黃晶石内的力 量,五造七一片透明、部又閃爍的薄膜,這片 亨福會 幫助主人抵受魔法的攻擊 · 是不可多得 四點 手。



學習等級 1. 目標 1. 技能消費 1.

利用魔力・創造出一股帶有奇異氣息的強 国·這股贖風會自動遊擊敵人·並纏上敵人的 手毯,令敵人的名動變得極為困難,此時看一 下歌人的表情的話,也稱一定會非常快活吧。

成音思評

海定推出日 (P)

★研究製造所:天泉和技

*遊戲類型:戰略

★科技需求 P 833 · 128MB



戰棋式戰鬥」成吉思汗一生完整詮釋

戰鬥採用戰棋回合制方式(SLG),分為我方回合和敵方回合,在我方完成所有的部署和動作之後,這才換成對方行動。這種類似光榮的。國英傑傳的回合式戰棋優點是玩家可

以個位軍術有大以看個冷別的力運機的下看重機的下看重新時獲利們戲部用會有我遊郵時獲利們戲的大量重新的人。





●過關條件

每一關都有不同的過關勝利條性和失敗條件,除了敵方全成的勝利條件和我有全成的失敗條件之外,還有的是要隨著戰別發展,將大軍殺土重重包圍,到產某些撤退點,已達或該體過關條件。或是將敵方某個將領的旗下兵員全部艦減,以避免敵殺我寡先招致我方全域的臺運等等這樣的過關條件。因此,可說是遏關條件極富變



●軍帳紮營畫面

在進入每一場戰役之 前,主角成占斯汗以及他 的部屬將領都會在軍帳 中,針對各種戰況進行討 論與對話,玩家可以藉此 了解劇情的發展,攸關戰 之間的劍拔弩張的態勢。 在每場戰役中會獲得許多戰 利品,玩家可以到収藏戰利 品的營帳中找勤務兵。取得 **選些戰利品,這些戰利品的** 功能在"道具"一項中有較 詳細介紹。此外,這裡是遊 戲唯一能夠儲存進度的地 方,因此,可說是個重要的 戰前 準備之處,玩家可要好 好利用哦!



以 反过 一 2 在 4 1 1 1 立



夏世世间放生排事员作州市

多樣化兵種。機場跨負緊息萬變

「成古君子」這因敬稱式遊歌在《種的別方下支達 是具一大特色、除了步展、武士、騎兵等一段動和遊歌 穿見兵權外、由於成軍師子在近級大區處及並延大陸, 除此,所不遭可以應為多常抵管確體。性,有不以十字 軍一歐州、象兵、歐州、人槍兵 後一,多首士 登 等在歐州和共和一每多項權是以人都任為生命事的。因 此,在戰場上答的的對格。在下一體不有一能不是一戰 場的,中國研察著古學,一萬多項登場之為不可機會,每 原析過它,而失去在這一獨中繼續機關之事可機會,每 声和 験 重 不 幹 勝 / 宗 外 ・ 在 整 致 む 取 か に 模 等 変 の ・ な 選 の に で 等 、 、 主 等 各 動 ・ ・ 本 角 争 等



終確認到一旁,等時或升級被土出臨門一點,升級後戶原 團會再補中工來了,這可是個好用的說探職 1







突撃 \ 落石 \ 火双 \ 級關 \ 連擊 1 1 . 1 . 2/ 25 1 1 1 1 1 24 1. 186 さご 信報 71 1 12 21-12 育硕/運動 61154 喜石 火攻、妖術 藍藤 龍海風 書稿 \沙塵潭 ある 「本 × 六 と) 項目 1 1 1 30 1 82 图 图 物 图 图 双 1 7 1 8/ 老上 五方。 1 1 7 7 21 15 37 1 1 5 全1.1 無国验 突撃 \ 答石 \ 火攻 \ 轰蹦 速擊 _ * . 17 W 1 1 11 活石 | 火攻 | 威嚇 | 連撃 **与中联了 部分以下 图**4 1-14 110-10 5 24 各位《人众》等 突擊、妖術 22. . . 3/ 24. 0智 喜石 \ 火攻 \ 威嚇 \ 連撃 1 2 1 75 台、火汉 图面 E ... " 突撃(連撃 2 T , W 客石 / 火攻 / 威嚇 轟天炮 1 1 2/ 突撃 \ 落石 \ 火攻 \ 飯繭 \ 湮擊 领石 火灰 學會 12.0 12.14 主點 次 智言 註: 3-河下 有獎 解语系 奸門 2. T. 下型

清楚的戰場介面

完全展現戰場刺激感

在遊戲中一直入戰場。在、無量時的是氣候和可能的工企數,氣候是需影響這樣的節節的,例如不同的時候,把養人為這下的被果可會大打折打損,不好好運用氣候因素的話,不要完全良費了寶寶的出力新數,是模數方超機養聲,真是華不價失腳。在不無可是戰場。她麼,結果的,點代表的是我可见力單價,藍母。點則是敵害的關價。物家可以對棒勢一至了然,戰鬥中,就家如果把骨間移動到某一此名身上,在儘管在下無机會出得了一个亦,來歸了當前近經的一學基本正確性。如家就可以及時的跨解到此為此時的狀態,從而做一种的每的一數選擇



ा मुख्य हुँ। इंदर

預定推出日



*研究製造所: Electronic Arts

*販賣流通所:美商藝電

+ 遊戲類型: 賽車競速

*科技需求:未定



以現在的技術而論, 玩家要的不再是一個單純 競賽游戲,而是一個包括 衆多駕駛元素的結晶,所 以遊戲必須有獨到之處 所以在EA裡的那群頂突設 計師拒絕再電擲光陰・他 們迫不急待地要推出《極 速快感:飆風再起》(Need for Speed: Underground) ,証明他們是黃重遊戲市 場上的贏家。從遊戲名稱 可得知・它是一套。實玩家 THE PARTY OF THE P 遊戲,它同時也是知名資 車遊戲《極速快感》的最新

遊戲

工坊

速快感



受到「玩命關頭」電影的影響。

據了解,受賣座電影「玩命關頭」、The Fast and the Furious,的智發、開發團隊決定將遊戲的隻點擺在街頭賽車。將讓你體驗前所未有的速度感 在遊戲中、玩家將可從一十家知名大廠包括Mitsubishi、Toyota、Subaru、WRX、the Skyline GTR、Ford Focus、the Honda RSX、Missan、Mitsubishi Eclipse、Volkswagen、Dodge等的气車中選擇所要駕駛的車輛、幾乎所有的更子都可以自由依玩家還好加以設定。另外,你也可從最出色的製造商中選擇數百種後備零件,來



完全客製化你的賽車,也可以依你的 個性故變賽車的外 貌,甚至可以改變 它的性能,以符合 你的蘇駛風格,玩



遊戲大部份發生在燈火璀璨 的都市

家边負在各種比賽中電力駕駛,設去 贏得升級的幫件,包括重量减輕套件 weight reduction kits 、加速 器、暫足至紙、輸船、戶向腦等,將 費學性能推進至極致,讓你疾駛過的 柏田路面隨著胎復起人燃燒吧!

三種模式考驗玩家車技

在遊戲一開始時,就家可以創造。 医異气气 人特色的「剛毅和發檔案」 driving profile

日作相垂論(定置整至作亨要的模樣之後,作 可以選擇以下的某一個賽車模式進行挑戰:地下 春車(Underground)、極速鏡駛(quick race) fidalata spira shreen 落平便模式 企图 戲的原名來看的可以獨台 ,遊戲的核 一名是他下 **秦**要,它基本上主要总量人玩家的眼模式 single player daneer mode 中會是新手上路,而且是在地下賽香場上接受机 戰,你的任務是透過各種不同的論實,語刻! 連賽 pincuit 、遊童等主賽 Tap knookout 、 後朱熹 sprint drag 、利不同的銀煙費 tournament naces 等,來說明一定解驗技術 所有的競賽都學玩家設定了不同的祝戰。幾乎在 各種類型競賽中,計家都之頂依賴速度 當然 前,也之須拔至最天抵達將點線及檢查時 oneckpoint 的捷位 至於希望的星史立路参 與競賽的玩家,則可以因用變速離驗模式 溫頂 特殊的模式分許研究直接參加三個賽、遊道電气 **養、衛利養富養帝模式,在你展開極速驅駛模式**。 前任何競賽前、作割り以母由設定許多遊敷参 數,包括交通主度、匿數 Illacs 、以及人工智 財政物 All level 等在。中模式 之友,作可可以選擇自由競賣 tree run 模式 在多模式中,你 將可以享受極速行動於 与恶的樂 趣,因為沒有比賣的壓勢,所以玩 家可以不由此模式好好收買其學





獲得風格點數來賺得資金

遊戲因諸如取得風格點數 (style points,而變得更精和 在每次完成賽事後,你的全方位駕駛技術會受風格點數所評鑑 所以,假如你想要贏得 這些點數,你上路時必須盡其所能也在 得付、機構時間和轉變時,展現良好的控制長巧 這些點數也可以透過其它无 告別,例如成功地使用捷信,或者在每一賽更道上拔事預壽







浸高鐵投稿來獲得氣格點數

利用資金任意改裝車輛



另外,玩家也可以改要爱事的外裝, 臣為它增加各種不同的制件, 以改進其而體力學, 這是一種常見全面提升 重子性能的方式。你在遊戲中有權為愛 重做每一件事, 例如給它上泰、增加超 酷的優而器、改變重尾燈和大燈、增加 量子的馬力或者改進加速性能等。此

《石花石台地由改物章集

取生命中最緊張、最令人沈翠

的駕駛經驗。



外,玩家選可為東子做美學調整,讓它 看起來更當。悅目,常見的做去包括你 可以在引擎器、左右車門、擋風破隅、 和後裔等部位刊下廠牌名……等。

令人滿意的畫面品質



設計師在光影表現下了一番 含工



透過遊戲審查,你懂多可以發變到 絕氢萬起 的蛋光度終 **過一翻廠底地翻修。由於遊戲的場果以都會區為主,你可以在遊戲** 中馳騁的大都市包括洛杉磯、紐約、底特律、從目前公佈的書面來 獨可能國有奧亨 在海绵僧人的助威下,倒世藏了不少忙,尽是 遊戲特別在光影上做了很大的改進,讓遊戲畫面更具說服力。 另外一項順得大書特書的是遊戲超炫的動畫攝影角度。它是一 種慢動作的視角,通常在嚴重攝擊時雲騰發(triggered)。 但即使所有的賽事都發生在夜晚,開發區隊還是儘可能地讓它 們在不同的場景下進行。從我們目前所看見的,遊戲環境感覺 很棒。而且在細微的地方從未重覆,或者畫面草草了事。賽車 的模型似乎也有炫耀的反射和充裕的能置模组。總而言之, 我們可以說它是《極速快感》系列遊戲中視覺最棒的遊戲。至《 於多人達線模式,遊數裡沒有一個。害者而模式讓喜歡意識。 驾驶技能的玩家和同好一較高下。另外,開發團隊亦為PC 和 PS2 的使用者多加了一個特色-線上多人連線模式 (online multiplayer mode) ·讓玩家有機會和 全球各角落的同好競技,以全世界最 頁尖的汽車在街頭橫衝直撞,獲

遊戲工坊

魔戒之戰

中土世界爭霸

★研究製造所

电影质电影的类

受歡迎,在市面上也出 現了許多的相關遊戲產 品,並且一直受到玩家 的喜愛。在這些魔戒相 關遊戲中,在近期將要 推出的《騷戒之戰 中土世界爭霸》,算是 目前第一款即時戰略類 型的廢戒遊戲。此遊戲 是由業界頗負盛名的大 師級人物Edward Del Castillo負責製作。遊 戲中融合了腦戒遊戲系 列之大全,内容通及中 土史上的著名經典戰 役,藝愛廢戒的玩家們 千萬不要錯過喔!

魔戒冒險傳奇故事遊戲中真酒產

在大多熟悉的魔戒遠征隊雷險故事裡,人人 || | 耳相傳的名人亞拉爾是那個時代最偉因的遊俠。 田光統利的勒管抗斯是西爾凡精壽 還有墓羅因之 子舍意,有着一顆堅強国真誠的心 有誰不想學施 與剛繹的波羅曼此肩仔立、或是星仰地看著灰袍甘 道主勃然大怒斥罵並對抗索爾的僕人那付正義凜然 的鼻塞呢。至於哈比人,勇哉梅里、及鳄。 身材結 實的區塊,屬馬是中土最棒目嚴問誠的朋友,還有 持戒者本人,佛羅多 巴金斯,他所屬負的重任, 比一般人對一枚普通金戒所能想到的趨要更重上于 萬倍 在 齎成之戰 一 中土世界乡霜。中當玩

▲ 英勇的甘道夫發射出強光达炫敵人!

篆 麗力明 檔閱 "要雙盤中上的邪惡大軍時,他們都將與你並肩作戰

巧妙扮演反派體驗邪惡力量的展現







群参兵激

左遊戲中特別的是玩家也可以扮演受到邪 惡力量召喚的反派角色,與侍奉黑暗魔君的人 或獸為伍,並且可召喚巴拉多的萬力斯那克或 留進閱影中與莎勒蜜同行, 莎勒蜜是傳奇的哈 拉德林女獵師,在發忍的哈拉德林人之中以無 聲但致命的短劍儲名。或許玩家打的主意是。 。夏安制於魔戒而應受衛帝折磨的時醫團服在你 的喜苦之下。 变谱是为显磁大的安格馬公師 王的祖帝成事之王,你能召唤他前來,在敵人 的心中格下真菌的所带满?而或是你有更高的 **狠界,能在你的大軍中任用以鑄戒者及追求自** 身最佳利益聞名的艾辛格主人產奮要呢?

中土傳奇戰場親烏作閩刺

在。隨城之戰 一 中二世界争霸 禮,助家將香機會再受到歷中二那些知 名或不知名的偉大戰鬥、聖楚谷、奧斯古的亞利、希伯斯馬斯、各戶中華 在 那傳奇人物和傳說之鄉,無論以正義或所奇之名,當內的前業都將再一次完成。 你能指揮正義障營的大軍的召集養或處正緣改變歷史意程,但也能不承要項營運 用你的力量並召來緊暗大軍佔領大地讓素倫懷得也能渴望的勝利。兵馬相接的邀 鏘麟和作戰號角聲是否喚醒了號家し中的終璧で代表上義成新感的一向選擇權術 ▼・連備迎接還場聖戰吧!



▲敵我雙方決戰廢墟迷宮。

資源與建築是你能否戰勝的關鍵

在隨城之戰中有兩種資源。食物和礦砂。抗家之項命令你的工人去收集這些資源,如此一來抗家才能使用它們去生產單位和建築。玩家必須了解的是礦砂是製造武器、罐具和其他建築不可成缺的東西。若想收集礦砂,鑄選擇一個工人並右擊礦坑。該工人單位就會走到礦坑開始採礦。指定剩多工人單位去採礦,就能更快收集到礦砂。在坑家使用礦砂之前,工人們也須先把礦砂到存在某處。自由民族的工人是在要塞裡存放礦砂,而魔多大軍員是放在地緣上屋中、另



外,玩家心在并 上建造《空鑒坊 或署率場,如此 一來玩家的工人 才能収集食物, 若想遇過醫坊或 客室場,讀儀好 栗一工人單位,然後在 選擇重板區 中左擊醫院 或署宰場的 愛像,再在 擊水井。接



▲戰亂平思後、森林綻現生機。

養工人便會開始興建 ◆ 一旦興建完成 ◆ 點選某一工人並右擊 腰切或 審字場 ◆ 就能命也開始収集食物 • 並把収集來的食物 存放在与由民族的要塞中或索倫軍隊的地精小屋中 •

玩家若想建造一種建築,首先們必須選取一名工人單位,在選擇面板覆會工現一些圖像,顯示你能建造哪些建築物。玩家只要在擊您想蓋的建築物之圖像。然後將骨髓游標移到想蓋的地點,在地區上要蓋建築物的地點按下滑鼠右鍵,工人就實際經算课。

多種連線對戰方式滿足你的原刑質聞途

在廳成之戰中,除了劇情式的單人遊戲外,想當然的遊戲中也會提供多人對戰的即時戰略模式。玩家能在網際網路上透過Game Spy或特定的IP位址來進行區域網路的連線遊戲。遊戲中提供的連線對戰方式有許多,玩家可以自由選擇任一種方式來與你的朋友進行一場驅戒大比拼。

夷平戰

不論敵軍還剩下多少單位,推毀敵營的所有建築是首要的條件。獲勝條件:你必須摧毀敵人的所有建築,包括塔和 麼曆

生存戰

此你的對手活的更久。如果你的所有建築都已被摧毀,但地壓上部仍有單位殘活。這時營事上將會士現一個可提的係數計時器。你必須在計時器錯零之前為善民。正義、陣營建造出一個要塞。或是為邪惡陣營建造出一個地精小屋。否即你的所有單位都會被暴露出來。如果你在單位位實已經遲光後開始建立一個新的基地,那麼你的單位將會重新回至戰雲之下(亦即遊戲會回到正常進行模式)。此模式的時利條是所有敵單單位和建築都必須被推發

資源戰

每名玩家一開都有 定數量的資源,並且無法再次集新的資源。此模式的勝利條件是所有敵軍單行和建築都必須被權毀。

控制戰

在此限時遊戲中· 玩家必須競相控制能量 之地·每控制一個能量 之地·玩家就能獲得分 數 此模式的降利條件



是在限時遊戲結束時,玩家們將根據他們獲得的總分來排名,如果你所有的單位和建築都被機械了,那麼你的分數就會變成0分。如果你是唯一存活的玩家,則不管時間還剩多少,你都是勝利者。如果任何一位玩家已取得所有可得分數的51%,那麼該名玩家亦會立刻自動被裁定為勝利者。

投石器爭奪戰

古代投石器就配置在地壓上的某處,玩家們必須發相找 出它來,然後復此爭奪它的控制權,投石器本身的作用有如 能量之地。進有獨佔投石器的玩家才能操控置古代武器。控



制投石器那名坑家的 所有單位在投石器範 圖內都必須被消滅, 其他人才能去使用投 石器。此模式聯利條 作是所有敵軍單位和 建築都必須被摧毀。



Project Gotham Racing2

☀研究製造所: Microsoft

≠販賣流通所:台灣微軟

* 遊戲類型 競速

幸和投票式 XDOX



小尼雖然平常較少 接觸TV GAME,不過經由 上次獲邀參觀 Xbox 發表 离後·就對此平台上的一 **敦「世界街頭賽車」留下** 深刻ET象。駕駛名實跑車 到全世界知名城市競速赛 車並觀賞各地知名景色, 奔馳在各城市的快感,著 實際小尼著迷不已 日前 又接到台灣微軟即將發行 「世界街頭賽車2」的消 息・小尼當下就決定與國 民們分享一下這個很棒的 遊戲,與大家共同享受一 下奔馳的快感!



至斯的元美粉

Ready ? 3.2.1.GO ... 起跑燈亮起,一路把汽車 油門踩到底,馬路上揚起 一片塵土,各式的跑車呼 國而過 - 汽車音響播放出 來的熱門雷樂,夾帶蓄震 耳部豐的引擎聲,無怪乎 競索頻遊戲一直以來都是 受到玩家們非常喜爱的。 尤其是實車類型遊戲。台 東激軟 Xbox 遊戲平台繼 上一次推出的 Project Gotham Racing《世界街頭賽車》,為遊戲玩家們與賽車迷 帶來一致地共鳴與大呼過聽之時,緊接著上陣的 Project Gotham Racing 2《世界街頭竇車 2》保證一定更能夠刺激 你的醫上腺素!

預定推出日



割現在德國紐布衞 Nurburgring 哲重 場際法拉利的茅

這次的《世界街 頭賽車 2》當中,除 了在整個遊戲書面、 街道、車種以及在遊 戲當中特殊的積分模

式(Kudos) 都有全新的演繹之外,最令小尼 感到振駕的莫過於《世界街頭賽車 2》竟然是 中文的耶!為了讓所有蓋好競速頻遊戲的玩 家們都可以再這款遊戲中任意奔馳,已經將 整個遊戲全面中文化囉!玩家們再也不用為 了玩遊戲而研究老半天,操作起來可就更加 的傳心應手啦!



・名建築・真是牡製



東方之狀地是 世界各地的真實遊歷

初次見到《世界街頭賽車》的時候,就對其中栩栩如 生的遊戲書面發出驚歎聲,一直到現在的 世界街頭賽車 2》仍然沒叫人失望,除了維持原本一貫國際性的主題。 以擷取了每個城市真實的照片作為開發這一款遊戲時的場 景依據之外,其中極度真實與細緻的問頭景象如四面、招

牌、建築物

等,皆帶領抗家們有如親臨般的任意在這些世界知名的城 而中邀遊,給玩家們一種前所未有無法想像的極緻美感。 其中包括芝加哥 (Chicago)、愛丁堡 (Edinburgh)、佛羅 倫斯 (Florence)、以及莫斯科 (Moscow)等全新的場景。

小尼夏發現這次《世界街頭賽車 2》還加入了一個大 家在熟悉不過的城市,那就是人稱東方之珠的「香港」



芝加哥街頭在鹽、真是大刺激了!



- 到巴塞隆納展盟德舊之旅。

喔!玩家一定會覺得這個街景非 常的眼熟。因為電影中常出現 呢!同樣也是香港署名的賽車點 喔!說不定有機會到這些國家的 時候 + 會突然覺得自己好像早就 來過了!當面上的處理也更加的 精緻化, 所以呢! 玩家們應該已 經開始孽季察掌,準備盡情至馳 在這些世界知名的街頭中享受追 求速度快整吧!

多達100種以上選擇

然而在《世界街頭賽車 2》中,玩家們的焦點當然還是在這些各式的車 種、這次總共有由各大車廠贊助認證 14 種不同等級的東歐、超過 100 輛

車,全部蓄勢持發。不管你想開扎風的跑 車、經典的房車、小型跑車、運動型的体 旅重罵是頂級的終極跑車,都任玩家們做 選擇,遊戲中更史無前例的新增加了一款 由法拉利 (Ferrari) 車廠生產的 ENZO 跑車,玩家們可以駕駛有著「紅鬃烈馬」 標誌的推風跑車,想像著自己是世界級賽 車手 Schumacher 或是 Rubens Barrichello 過一下乾糯也是不錯的例



既看我的姐亲小馬·帕卡



苏酸中的名李展示聪,想蔡集 就看你的戲車本事唱!



英国 英市以及臺灣

。 随着"强世类世界国家等于鱼湾里

循序斯進培養駕



看我來應 完美的甩

看我在疆的 海性頭色便 死你啦!



過遊戲中這個特有的系統來測試自己駕駛的技巧、才能 以及膽量來獲得更好的成績。如果對自己的駕車還不怎 麼有信心的話, 沒關係」咱們也可以先練練功, 就到 「自我超越」或是「限時障礙實」的模式中,好好的磨練 審吧!玩家們要注意喔,「自我超越」單純的只是「拼 速度」,建議可以使用「美國跑車」,因為他們可是以馬 力著稱的呢!雖然無去因此獲得 Kudos,不過還是可以 解開東子的,「限時障礙賽」已經將車輛及賽道都幫你設 定好了,玩家必須通過層層的挑戰提升 Kudos,還能透 過 Xbox Live 下載「幽靈車」、若是名次位於排行榜的 前土名。玩家的幽靈車將會被上傳喔!相信在經過這樣 一番琢磨之後,等到正式上場的時候,想必玩家們一定 是勢如破竹,進而藉著這樣的積分模式則試自己的開車 技巧,只要你的「軋車」的技術越利害,贏得越多的 Kudos 積分就能解開更多的重輛、外觀、賽道,在多人

Kudos 是一個認可技術的測量系統,玩家們可以透

*就真而通师 光譜資訊 * 遊戲類型· 益質等的 ¥和投棄求 P 9/0、1.78Mb *研究製造所 光譜資訊

增加豐富城池功能



Wit

No. 125

遊戲工坊

遗受和民們喜愛的三國機 笑益智遊戲富甲天下系 列,在最近終於發出要發 行第四代的消息了!即將 推出新一代的「富甲天 下」,這次的内容有些什 麼新花樣?三國英雄們又 會有什麼樣無壓頭的演出 方式?本月小尼先曝光-些基本特色, 日後還會有 密集的追蹤報導展!

大富翁遊戲最重要的元素可說就是佔地 為 E , 収取保護費 子。在「富甲天下3」中, 玩家只要能好好地經營城地,則敵人經過城 也。須付出的過路費自然會水漲船高,而在 四代中,除了設施的種類大蠟電加外,功能 性將比數量更加重要了 每座城也都能興建 至 棟設施,這些設施由城外就能 青楚的

観察をし、不重如此・意 些設施的景響和重也常 常是大於城也的範圍, 所以興建何種設施·將 設施設在何處,才能讓 我軍獲得最大的好處: 對敵軍造成最大的傷 害, 5一切都考驗資玩 家的智慧 妥善規劃每 座城 也的段砸,才能遇 向高國領兵之路。







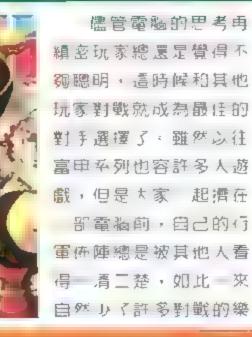
巧思設計的多樣關卡

在前代中,每個主公都心當完成五個關末才能統一 計了十三個與第不同的關卡,以及「個矮藍關卡」來 考驗玩家的智慧。不管是扮演響操、孫權或劉備, 每個主云都必須帶頭各自的武將,採取各自的策 略:完成所有的複戰 每個主会的關卡都充滿著 ,相成員的精心時間,例如有些關土中,僅能 感冒文官出戰,考驗玩家的應變功力 有些

關卡必經要道上蓋滿敵人的箭塔,是要快步 通過,還是打下前塔我軍的傷亡才能最低 呢?有些關卡中,東奔西走總是丞不出敵人 的勢力範圍,只有花錢開通新路才能逃出生 天。每一個關卡都有其特殊的戰略意義,上 一閱無往不利的策略,在言 關可能就付不 **甬了。這些關卡不僅代表著遊戲的豐富性**, 也產生了不同的遊戲樂趣

儘管電腦的思考再 縝密玩家總還是覺得不 **夠聰明,這時候和其他** 玩家對戰就成為最佳的 對手選擇了。雖然心往 富甲至列也容許多人遊 戲,但是大家 起擠在 部電腦前, 自己的行 軍佈陣總是被其他人看 得一. 酒三楚, 如此一來

親朋好友對戰更便利





路連線 - 大家在自己的電腦前運籌帷幄,不 但不再有震腦不夠聰明的遺憾。玩家彼此間 **農の以合総連横・真實體驗 * 國間彼此爾盧** 我許的詭譎氣氛





▼研究製造所 冠捷資訊

*遊戲類型 □即時戰略+模擬戰爭

≠販賣充通所 原群超媒體

*科技需求 P-133、32MB

绵延四千年的中國戰爭史

在《帝國霸業 風雲再起》這款遊戲中,玩家將扮演歷史上最有名的四位霸主,分別是開國始祖「黃帝」、獨裁皇帝「秦始皇」、 代集雄「曹操」、大莫英雄「成吉思王」,他們生於不同的年代,卻都是活在國土分裂、群雄事霸的朝代中,他們憑藉著智慧與毅力,終於創造出偉大的功業。遊戲劇本院了這四隻霸主的正戰錄外,還有歷史著名的戰役或事件,讓玩家對歷史有更多的體驗,看以豫如何中興要室、看越土却緩逐薪階驗收復失土、看楚霸王項羽和漢王劉邦如何相爭天下、看奧頭和尚朱元璋掃蕩元軍登上帝位,整個遊戲從頭到尾,橫跨了中國四千年的歷





策略與戰爭緊密結合

《帝國霸策 風雲再起》 這款遊戲最大的特色就是結合「即時策略」和「即時戰爭」。 玩家均須建設、生產、並參加戰鬥。遊戲中的每位霸主。需要處理國政、經營謀略及領兵

出征,角逐區場群雄爭霸的皇帝實歷。遊戲一開始,所者必須在人力物資缺乏的變荒世界,展開連串的建設與經營工作,擁有的戰力頂多是石斧兵。天災匹起,盔賊橫行,想維持部落的營運已經不容易了,偏編其他部族的野蠻人。在此刻對你發動攻擊……」城池的發展可就自己的想法。高進出不同特質的城市,可以是軍權為主,可以是富國為先。也可以是產能為輔。伴隨著國威的日斯強盛,可經營的版圖也隨之擴大。



城池的建設也是很重要的。



大批軍馬對陣·考驗你的戰 爭技巧·

如何發展民生建設是遊戲中的重點之一。

民之所欲常在我心

不可思視的域也建设

在一場維繫存亡的競賽中,玩家必須建造堅固的城池,讓城內的百姓能安全的在這裡生存,並滿足他們的慾望。像數產或寺廟能帶給人安定,私塾或書院能帶給他們眾知的滿足,客樣、個樓會是也們最喜歡的滿道場所,總共有工十多種建築物。周希學们個顯會活動來搞買人民,他們對玩家將更加的問該。為什麼要對百姓這樣阿護呢?想,耕田變馬、砍杖挖礦證為玩家辛苦,建設城池、打造武器誰來不平,按稅上戰場雖為城家予庶務命,只有人民前玩家的複數與奉獻,靠業才得以供張,所以干萬不要輕忍人民的需要喔!



*研究製造所: enterprain

WK

WE LIVE

遊戲工坊

RPG

遊戲製作

大師

▶ 販賣流通所 九譜資訊

* 遊戲類型: 策略

*科技需求: P-20(· 5₂ M3



要完成一款偉大的RPG 除了人物設定、劇情規 劃、道具技能設定、地靈 規劃、與音樂音效的搭配 之外,對一般玩家來說想 心最頭痛的就是程式設計 的部份了,現在《RPG遊戲 製作大師2》可以製你輕 鬆癌定調些煩人的技術性 問題,讓你專注於故事情 節、事件、人物等創意的 發揮·遊戲製作不再是麥 想,只要有心,人人都可 以獨立完成一部自己心目 中的百分百RPG!更重要的 是,經由光譜資訊的積極 改版,本遊戲推出時可是 完成中文化的喔

日本知名遊戲工具軟體公司「(enterbrain(eb)」日成2000年排出《RPG遊戲製作大師2》,便受到海内外執要遊戲與創作的玩家廣大的經營。不但定期舉辦盛大的優民作品蛋選比賽。 觸助玩家實現親自製作等想中RPG的夢想。多年來使用這實工具軟體製作遊戲的設計者們更凝聚了不可思議的同心力,形成勢力纜大的R界底群!2003年,enterbrain打破前作格局。推出超強循作《RPG遊戲製作大師2》製作出功能更強大、靈面更精緻的等幻RPG在過作中,除了怪斷種類清潔至150種以上,更新增了在遊戲中提供収集怪歌圖



鑑的功能, 還有數款地窖迷宮自動生成系統 及一種戰鬥畫面模式, 同時表現力與畫面也 大幅地提昇, 在R界再掀一陣自製與分享遊戲 的旋風 |

) 操作簡單遊戲製作 不再是夢想

罪著滑鼠在介面上簡單的點選動作,這款強大的工具將會在背景白動幫你完成繁複的程式寫作,你唯一需要做的就是事先從事遊戲舞台與背景的規劃,以及遊戲風格及角色的設定,工具裡的每一張設定介面也都提供了細膩的選項與個性化的調整功能!舉例來說,在工具中的人物設定介面中,你將可以針對遊戲裡每一位角色,包括主人鴉、伙伴、敵人等,設定生命值、魔力、屬性、有地火風雷等各種生克屬性)、職業、技能、特殊技能曾得條件、大絕

招、之殺率、狀態(毒、眠、麻痺、沉默等)、升級能力值成長曲線等,而角色的髮型、臉部五官、嘴色、服裝、裝備、飾品等外翻樣貌也任何排展搭配,有了這些距細廳



系統結合屬性概念 1 4 The desire of 17450



型電声近年至 *研究製造所

* 販賣 布通師 美帝整電 *遊戲類型 體質動作

★科技等式 P. 8U0、128MB

• 體會飛向萬里長空的刺激

有是能完全體驗 型內奇,比賽的第 一個也是唯一一個方法 在遊戲中玩家 將聯上代表攝常自上雲齊,在魁地奇莎。 爆上空進り刺激的比賽!製地至足女子!

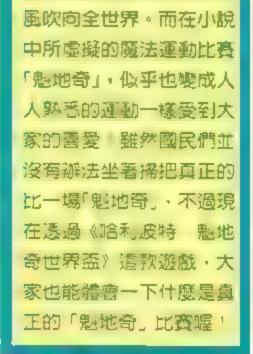


· 反应纤维器重要的運動,在本遊戲用是 第一個能讓玩家們全然而是於魁地奇之 覆盖速度、市區及轉費中的遊戲 ||這是 玩家 門有因以來首次即經歷帝滿幔贈及 刺激视到而影响逐环賽,而參賽的國安 孫伍各有世名語名代大綠尋的城員在同 時間内打消種政。玩家門劉粹司用已 隊占任同任曆的歌舞,包括納臺以榜译 得分的三名连续手、扩制负赎褥格的炮 名打擊舌、下層狀時的看《舌以及之頂 返補を そき哭泣ご金探子才能使比賽箱 医张梅泽氏

在遊戲中玩家能在四個電格華茲學院 隊中選擇任司一個來玩,並扮面屬中的許 多角色,像是哈利波特 鷹王葛灰分多隊 的搜捕于 、史萊哲林的狡詐學生跩哥 **韦份以及保加利亞球隊的國際級魁地奇球** ▮ 星維克多 喀艮 玩家們能在五個最初的 挑戰及霍格華機學院盃競賽中學到魁地奇 的基本規則。一旦完成此部分,玩家們就 能從一堆國際級隊伍(包括美國隊、保加 利亞隊、打擊力強勁的北歐隊、英國隊、 日本時、德國隊、去國隊和粵州隊,之中 撑一進入國際性的世界盃聯賽 - 每個國家

代表隊都會有自己的魁地奇制服及一個 獨特的球場,特別是在兩名玩家於苗次 出現的哈利波特多玩者競賽中互相對抗 時, 遺會有不同的長處能增添打球策略 及球員的後備警力





風靡全世界的魔法小

說「哈利波特」,隨著電影

的拍攝更使得哈利波特旋



完成高空技巧性動作 充分運用策略電優島





West,





*研究製造所 樂陸科技

★遊戲類型 網頁式RPC+5 3

☀販賣商通所 樂陞科技

* 称技需求 (eleron II 366



《創世之光-伊凡 那》又有功能要新增 了,這一次新增的功能 是圖像的上傳部份,這 一點將是玩家最需要的 一個部份,玩家可以將 自己最富個人化的頭像 上傳至遊戲裡面,並且 在同時瀏覽其他的玩家 的同時,也可以清楚的 看到其他玩家的個人圖 像喔, 當然玩家一定對 於這一個功能極有興 趣,就裹我們來看看這 一個有趣功能的介紹:

相信玩家們。定都知道近來流行的自抽風,所以在意次的新增功能裏面,我們 也因應廣大熱情的《創世之光》伊凡那《玩家相對的增加了自拍頭像上傳的新功 能,當然頭像上傳顧名思義就是玩家可以將自己的照片圖檔上傳至遊戲之中,一般 線上遊戲都有提供數種不同的人物造型供玩家選擇,而這次的圖像上傳強調的 就是玩家可以在遊戲介面裏面直接上傳自己喜愛的人物圖像,這下玩家們絕對可 以成為最有個人風格的伊凡,那勇者喔上而這一次的新功能不只可以讓您展現您 充滿創意的個人圖象,您還有機會看到其他玩家的真面目哦,撥話不多說,趕 快上傳自己最有特色的大頭區吧!!

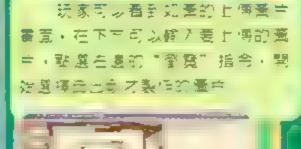
圣的爆笑自拍等仍

頭像上傳功能即將開放,這麼好玩的功能當然要給他來個活動的,即日起 至11月11日我們就給他舉辦「懶人搞笑大會」,這一次我們將選出最富意意的 參賽玩家,光是第一名就可以擁有高達500的虛擬D幣,這樣的好機會,可要各 (五元為創意的海國高手)起來參與助,不要在實驗,現在建快到官方網站上賺 瞧, **常然说, 除了**這次的活動,我們也要教導玩家如何進行在遊戲中的圖像上 傳紹份,大家一起來好好誰誰 圖好玩的新功能吧

稿先 集 落一 张 1 40 x 1 40 象 表 30 頭 像 麗 →・研家下以利用確定的體如 」書家或choroshop處理或可じ下・然後 存起來,存檔的格式請選擇(JPD或(Life)才能正常顯示出來哦,特別需要 但事,所尽像客的大,据不要超過10%,以每上傳集歌喔



玩家進入遊戲中華、至一聲 始的家裏面・在家中可以看到新 的指令就是它了,給作按下 去,推高上海明己的图片篮



選擇了要上傳的圖片所在的路 侵・再次提醒抗家し圖片不要超過 100K,規格保持在1 1的此例,否則 上"每後會被縮放或奇怪的選形,這樣 競不工く選



在上方可以預覧自己差上等的 墨片,如果不愿意中以重新修改過 後馬上傳,上傳的蓋像存在下的臺 像區會以盈形的方式來呈現,在其 也地方制度以方形的可式來差現



OKIVAT大功等成了。看 到上傳奏或的指令就表示你已 細胞或了上傳的艺術了,實驗 在在下角也可以看的更新後的 要像 こし



*研究製造所:電遊社 ≠ 販 貴 流通所 *遊戲類型 ARPG ≠科技需求 Pan'1∪m 1 Δ¬∩MHZ

劇情式的導向為這遊戲最不同的地方,單 方面看這樣一款遊戲,其中的奇特之處,就像 您看著一部短篇連續劇一樣。《焰影神兵》在 故事上總共分成4個章節,每一個章節各自是主 角在征戰的 段故事,遊戲的基本架構是在奇



幻的犀沌年代,4個故事的舞台是在這一個也 魔物之王「赤色堊魔」開始,走後因為任務雲 古巨龍」 而乘著智慧與實力擊敗這個敵人, 進入接下來的第一話「主教奇謀」。劇情在意 的魔物們一掃而盡,了解事團之後才發現這

界中一一發生,主角們經過這4個階段的歷 練, 從最初始的第二話任務打倒赤色大陸上的 要,在第一話的故事中途在前往目的也許達 中,主角們歷經了相當難纏的原古守護者「上 而正當主角們以為可以消滅魔物的同時,轉而 一個地方急起直遍。原本以為可以將貫不成軍 切都是邪惡主教實格關的陰謀,雖然重對企圖 將世界完全廢化的主教、憑蓋對世界的重要便 命歷,主角們終舊獲膚勝利し



《焰影神兵

(Shadow Flare) 這一 款4個筆節組成的角色 扮演遊戲目前已經即將 邁入最終章・完全強調 動作的角色扮演遊戲的 特點,相當不同於其他 遊戲,玩家在遊戲中扮 演一個存在於正義、邪 惡、極度混亂世界中的 費命傭兵・遊戲背景是 因為過度發展的文明。 導致人類與變種廳物之 間發生的爭戰,而在邪 惡與正義相互衝突之 下,主角必須重新建立 世界的平衡點,也因為 在這樣的一個使命之 下,主角們一路與邪惡 的魔物們征戰著……

而在聚入歡欣鼓舞的憐繙之下。卻發現邪 聽根據地「海佩里翁」的龐化勢力已經幾乎要 深入所有的城镇, 安阳每佩里裔影響的緣故。 導致許多村莊的村民也都變成了魔物,而在人 性未被邪惡魔性佔領之前,主角必須盡快解放 這些受控制的人類,由於已經被魔性初始化, 主角們已經無法與村民做出交談,失去可與村 民交談的機會,任務也變得格外困難……,終 於主角們干空鶯萬的找到可看的線索,發覺最 終的邪惡根淖藁然是遺在西戶的龐塔,第四話 [玄]獸廳塔,蔣是主角們最終的戰場,含是唯

終結邪 聖勢力 的嚴強 個 觀 卡,主 角門層 不是能 砌在人

酒 未 被



▲幻獸魔塔的惡靈有各式各樣的屬性, 攻擊方式也不同,干萬不可輕敵。

完全廢化之前破壞魔塔,將廣是玩家們體後必 須參與的戰鬥 [

利用網路下載來以作為近邊

《焰影神兵》是一款可以同時支援4個元家 同時連線的區域型網路遊戲、坑家在遊戲登入 前可以選擇單機或者是網路模式,45度得為圖 現的即時戰鬥方式等以讓玩家一里了然場暴墜 面,即時攻擊敵人的方式、簡化的操作个重、



玩家可以很清楚的進行遊戲,玩家們 裏不愛蒙覺清詳細的說明至一支自以 即刻上手,另外,用前最流行的的紙 雄雄平純・都可以在這一門道數中上 現,當然訊研被殺的制敵當置在遊戲 中特對可以看見,而依義的法律以 擊,粉碎邪惡敵人的快感更是令人大 15 遗隱 1 現在遊戲出紀日 將進入嚴將 章印發售,玩家可至一个遊戲榜、亞 大遊戲記上利用特路位費「觀的方式 取得遊戲、體驗這一軟充滿即時性的 動作角色分詞遊戲





★研究製造所 enterbrain *販賣流通所:光譜資訊

*遊戲類型:策略模擬

★和技業式・PIII 450、32MB



《營愛遊戲奏作大師2》 是一款讓玩家可以將店目 中遊戲實現並與人分享的 愛模擬共和國》自從2000 年推出中文版,便引起華 文地區衆多熱愛創作的玩 家熱烈迴響, 诱過獨立亂 作並於網上與各地玩家分 孪作品的方式,網路人氣 居高不下。在這款續作 中,不但加強各方面的製 作功能,設定也更加細緻 多樣化。全中文化的版本 即將推出,錯過一代的玩 家可干萬別再次錯過羅

《戀愛遊戲製作大師2》光看名字會讓人容實際想到這 是一款特別針對「戀愛額」且「模擬類型」遊戲之製作的 設計工具,不過實際上只要是戀愛遊戲、冒險遊戲或養成 遊戲,都可以藉由這套工具軟體完成製作。由於工具中預 先收錄了豐富的背景、角色、配樂等素材,因此我們可以 完全不必擔心素材取得的問題,尸需發揮亂意完成劇本的 編寫與而程的設計即可一此外,工具也提供了非常簡易的 遊戲程式編寫,幾乎不必便用到鍵盤,尸需骨鼠便能將心 目中的遊戲設計完成·這種程式寫法·可說是一般程式設 計師所嘆為觀上的。它提供我們將 BMP 或 JPG 圖片以及 WAV



所有的設定皆用滑無赦而完成。

善 牧 、 背 景 喬 樂 MIDI,結合AVI影 片,目任兼加入文 字,簡簡單單的操 作、便能設計出一 蓋強大的遊戲 - 更 美妙的是遗能將完 成的遊戲作品匯出 成獨立的檔案,與

電腦中未裝有此套 軟體的朋友分享,光是這一點,就讓許多顯愛創作的玩家 為之傾倒,發揮百分百創意,有了。營愛遊戲製作大師。

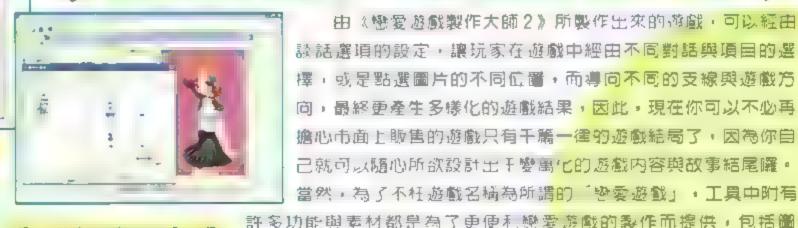






2》、離說 定要進遊戲業界才能做遊戲呢? (背禮一個浪漫的場份:設男女主角相源吧!

任意的製女主角塘巷



看一下点线的点品,直 沒人回变。

由《戀愛遊戲製作大師 2》所製作出來的遊戲,可以經由 談話選項的設定,讓玩家在遊戲中經由不同對話與項目的選 樓,或是點選圖片的不同位置,而導向不同的支線與遊戲方 向,最終更產生多樣化的遊戲結果,因此,現在你可以不必再 擔心市面上販售的遊戲只有干篇一律的遊戲結局了,因為你自 己就可以隨心所欲設計出于變團化的遊戲內容與故事結尾臟。

許多功能與素材都是為了更便利戀愛遊戲的製作而提供,包括圖 片、音效、音樂、動畫、人物語音、人物 CG 圖等,其中人物語番請 到了許多日本遊戲界多位知名聲優擔綱黃出各種表情聲雲:而人物 CG 圖還可設定各種不同的姿勢動作,包括惡戴衣服、裝飾等,相當 方便與貼心。區次續作也加入了各種天候變化的設定以及熟悉戀愛 遊戲的玩家所在意的「好感度」,設計書將可針對不同程度的好感 度設定角色的情播變化、心儀對象、甚至影響劇情走问。此外。也 提供了變數功能,使得懂程式的設計者可以在程式中透過加減乘除 的運算,讓遊戲而為無限可能的擴充性與發展性,透過想像力的馳 鵬盡情診作・甚至這自己的照片、聲喜、影片、圖畫・都可隨入遊 戲中便用,工具中性提供了圖片透空的功能,讓人不禁嘆為觀止。



*研究製造所 tASPURIS

*販賣充風所 等的藝電

* 遊戲類型 連動 *和技需求 P-800、129MB



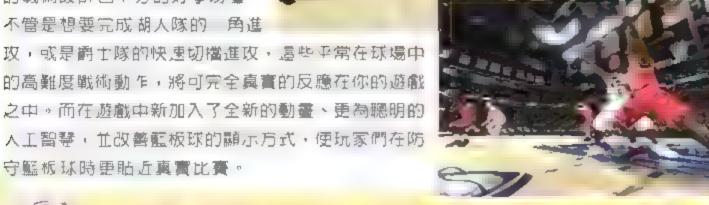
在NBA LIVE 2004中,玩家 們無論選擇哪一支球隊、無論是 執行進攻以及防守,都只要用軍 按鈕就能輕易操控。順利的成 為球場中的得分之神。而遊戲中 的戰術設計也 + 分的好學易懂 不管是想要完成胡人隊的 角進

守監板球時更貼近真實比賽。



|各種藍球戰術 可輕易在遊戲中

超低角度畫面 監下搶拼重接



篡式 建立屬於你的監察主题



元

在革命性的 EA SPORTS 王朝模式 EA SPORTS Dynasty mode,中、玩家們將可以化身為優秀的經理人。 在有限制的薪資條例中,實盡心思挖角自由珠圓,並 且在 年 度的選秀會中,挑選優秀球員進入球隊。 完全依暇自己的喜好來經營球隊 • 只要你聰明的話 • 創造出超越公牛王朝的理想絕對不是變喔!除此之外 遊戲也提供各種人工智慧選頭,讓玩家們調整、設定

比賽玩法,體驗各種不同玩法帶來 的新鮮感。而玩家們如果使用新型 的右頭比式搖桿,將更能享受到自 由風格控制功能帶給你的快感。多 達數十種的精彩藍球動作,都能籍 由操作搖桿真切體驗籃球運動所帶 來的感動與執情,這是藍球比廣玩 法上的完美改革!



隨著NBA球季賽的開打 · 全球運動迷的焦點一時都 集中到整個NBA的賽事照 例例 FASA RTS 包裹着准士 最新的NBA LIVE2004。讓同 時也是NBA球迷的玩家們能

究竟今年的兩大新人, LeBron James 和 Carme lo Anthony誰能獨領風騷,而 收集了F4的湖人能否奪回 失去的總冠軍呢?一切的答 案都可以在全新的 N 8 A LIVE2004中找至」喔!





▲精彩的動作

將可藉由遊戲

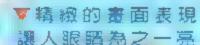
LeBron James将

在遊戲中登場

完全展現

▶超級狀

NBA LIVE 2004的畫面表現可說是超水準的經緻圖像。新 代的遊戲中重新 塑造的球員模型比起之前的更為細膩,這將是迄今最具青晰視覺效果的NBA遊 戲。玩家將感覺像坐在觀衆席上,球員的一舉手一投足的細部動作,甚至是球衣 上的紋路都相當青晰逼真。此外 NBA 賽事中不可缺少的聲音馬夫,艾伯特(Marv Albert . · NBA 球賽中嚴容易辨識的播報員,將與有「轉播界的帝王」美譽的麥 克 弗雷特羅互相搭檔播報,提供最精業的即時賽兄報導和評論。而目前全 NBA29 **售**球隊的主場,也將完全的収錄在遊戲之中。球場上四周臺物、高掛在球場上的 冠軍旗幟和退休球衣等,完全與真實現場相同。而場上的裁判們以及場處的攝影 師也都添蓋在遊戲書面內,讓玩家如臨車上球場,觀賞頂美好手的精采球技。







以真人版設計的签

戲,近年來有越來越流

行的趨勢,畢竟在遊戲

中出現真人,比起都是

虚構的人物,是要有親

切感許多!這一款以金

瓶梅為背景,用西門慶

當主角的養成追求遊

燃·裡面大量的運用頁

人入鏡,就讓小尼看的

不過在此強調一點,本

遊戲為限制級遊戲,未

成年的國民可干萬不要

去嘗試喔!

眼花撩亂、口水直流





★研究製造所:伊思曆

*遊戲類型:養成追募

* 販 喬 奇通所: 伊思麗

*科技需求: P || 600 2 € MR

重新詮釋金瓶梅 玩家化身西門慶

《金瓶梅真人版》改编自古典文學「金瓶梅」、遊戲中重新編排主人公「西門慶」的風流韻 事,遊戲提早到西門慶尚未有任何妻妾的時間,由於老父的遺屬,西門慶志須在短短的七十天内 想去「娶妻生子」以及「賺錢買官位」,否則龐大的遺產將被老父捐出,西門慶就會論答街頭當 乞丐去也。在遊戲中,玩家可以藉由西門慶的眼,親身體驗每一個女子的故事發展。西門慶在七



互動場合有很



會根據玩家的表現有不同的

十天中,於不同 時期認識不同的 女孩子, 但西門 慶的最終目的都 是一樣的…….. 那就是,想辦法 把美女娶回家。 以発扁當街頂身

敗名裂

運用智慧賺取金錢 低買高賣無所不用其極

由在遊戲的目的聽難易懂,賺該就是西門老兒炒頂傷臉筋的問題工在遊戲中源供多種離 **靭賺錢門道・可以供是西門應在錢鋼聯子・不胃定光明正大的買醬煙製、或泥秀門走適的**糕 金操縦・都與現實生活無異)の課型問慶賺錢的門路有根多・御賺移購り、就體两門慶無廳 玩嚷,動動脹,壓出交易可食那麼獨單,更何兄,暴後黑手會讓再門慶如此容易得到操縱權 嗎?那可就不一定囉!以下我們就來看看遊戲中西門慶的幾個賺錢方法



買賣物品有機會的話是可以賺



投資黑市好像也是不錯的好方

投資

地點 蘭里斯 在摩里斯裡,可有衛各 養物在室中的小情,並觀察現在張跌的 剖分,再決定質量那一貨物,異方的行 情起伏不定,聰明的馬噜嚓点趁機賺取 差傳喔」

接任務

27點 室榜 皇榜旁的高公公是脚西門 慶慢應的人,常中若是缺個奇珍界費, **哥云公都會來新門你顧不願營接受這個** 任務,其他弄到也要的東西,也給的當 金可是會另一般市價高上好幾何呢!

自製自銷

地點:聚農鏈。區門變在嵊用樂所練製 成的貨物・都口拿到簽鴦鋪去換現金! 這是最實在的賺錢方式,不過越質在的 万·去利潤就少,抗家可具替用門麼好好 声野馬書

燕鳥間關花木扶疏的優雅場景



為了模擬西門府宅豪華場景,遊戲中特 別實景取材前圖拍攝,使用 3 D 與2 D 融合修 改,並重塑華麗豪宅與市井瓦屋,場量風格爽 朗討喜色和青新怡人,以古式建築為藍圖的現

)西門府邸 全景圏・這 裡可是你的 大本營喔!

代構造不但兼顧精緻與優 雅、細觀的裝黃布置都可 以在任何、組織處發現



COMBAT MEDIC SPECIAL

★研究製造所: Legacy Interactive

*販賣流通所:昌哲科技

*遊戲類型,動作類

*科技需求:P.II. 450、128Mb

提昇了遊戲的樂趣





急救先鋒》雖然歸類為動作類,但是卻富含了 益智遊戲的要素 工作場所在戰場的醫護兵,免不了 也會遭受敵人的猛烈攻擊,所以玩家也必須參與戰 門、玩家必負操縱醫護兵 邊攻擊 邊躲避敵人的攻 擊,在戰場中尋找受傷的弟兄,遣個部分可以說是遊 戲的動作部分,當在戰地裡找到受傷的及軍時,畫面 會進入急救模式狀態,這個時候玩家必須針對 NPC 的 受傷狀兒、害部的情刑來對症下藥,給予適當的急救 」,治療,讓他能再欠投入戰場或是後多醫療中心台療,

而這個品份就拿拉到益智略說的部分。由於動作益智互相結合,使得遊戲的遊戲性更加提 - 罪,玩家云酒敏捷的躲避敝人攻撃迅速的到達诗教援同伴的身遵,再获急救包中選出正確的 急救器材,可不要做土鎚设的急救而讓隊友為國捐驅網!

拯救弟兄於鎗林彈雨之中 LU道線卡





如果唯有巴巴姆勒 那所有

在遊戲中,玩家之酒深入中東戰場。在少夏、 匠隨等地執行任務,統計有十道關卡等委託家主破 解,在一望垂跨的少莫中進行戰鬥,擺下壓同想而 知,銃林禪而之下身為醫護兵的你要如何突破難 關·並對WFC 進行正確予如正考驗養研家的技巧 梭 轟等時期援的夥伴時,樹園會臻變成的瞰視角,由

上而下可以有楚的發現歐人在陳次擊,以及教 接目標的所在地,若是沒有聯去續道前進的 話,玩家即可弥據地區的標片來對歐人進行攻 擊,打爭取人後快速的前往郭援對象最遷吧! 時間就是全錢,單一秒鐘或許可能夠讓一位弟 尼耳安的波纸家園,節次先證實而行動吧!



在《急救先鋒》中,玩 家將化身為一名戰場的豐 護兵,隨著部隊進入中東 地區。身為一位專業的急 救事家以及載士・玩家心 須突破遊戲内的十道關 卡,將經由軍事訓練所學 到的戰鬥技巧以及急救知 識發揮到極至,不要讓戰 友們輕易的犧牲。保持戰 力的完整,藉此來求得戰 争的最後勝利。相信玩家 一定能在此遊戲中,感受 到和以往完全不同的戰爭

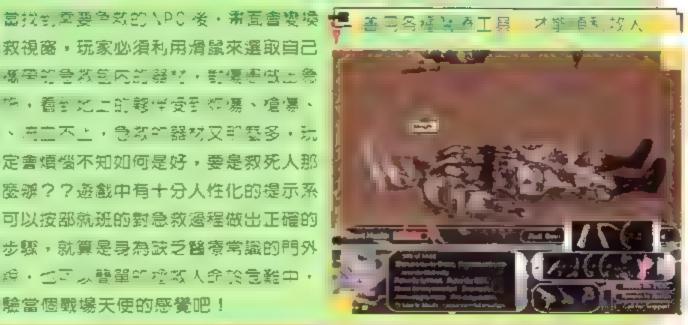


部分喔 要





成急救視窩,玩家必須利用滑鼠來選取自己 隨身構帶的急救包內的器材,對傷害做出急 募措施,看到地上的軽伴受到如**愿、噫愿、** 香护、油工不上,急救的器材又印题多,玩 家一定會煩惱不知如何是好,要是救死人那 該怎麼辦??遊戲中有十分人性化的提示系 統。可以按認就班的對急救過程做出正確的 處理步驟,就算是身為缺乏醫療常識的門外 藥來說,也可以簡單的稅收人命於危難中, 來體驗當個戰場天便的感覺吧!





2004GAMESTAR WEZE STAR

比好玩 比刺激 比人氣

投票時間 92/12/12/92/12/31

投票方式 欄友果選

HiNet遊戲網 * games.hinet.net

巴哈姆特電玩資訊站《www.gamer.com.tw

TGSTA xtgs.tca.org.tw

. 讀者票選

92年12月號 (份) eplus、GameQ、Mania > 軟體世界 > 遊戲世界 >

電遊人。電單GAMES。網路玩家。網路遊戲大補帖等知名電玩雜誌

(新華草位 - 東海岸工業局

主制單位的資訊會產業支援權

(執行單位:台北市電腦資業同業公會

(ZME















Taipei Game Show 2004



D D 0

Applications View



禮時發佈最新消息!! 與其他地區玩家保持同步

獨农公會圖、麻吉討論區・ MVP 非你莫屬 ≫。 ≪

最糟的是!! RO 小遊戲「大嘴鳥尋瞎記」

天使髮圈、20 卡哇施 即認確物從天而降 ※喜之刺激 へ へ



遠傳用戶讀利用手機上網(istyle 拇指選單電玩效

◎ 中華用戶請利用手機上網 (enone 頻道電玩大廳)





最 Hot RO 仙境傳說;最卡哇依的吞食 online 巴豆妖;還有最中國風的金庸 online 以及三國演義 超炫圖鈴全在這裡 等你來下戰哦!!

和弦角于顶尖排行

RI 廣告發燒曲 守候永恆的愛 最愛歡迎曲 號地圖

1 九 九 土村 伊斯森得島

金庸 玩家最愛 大地圖 三國, 、 李心潔廣告曲 超 11.1 搖頭舞曲 無法自拔 超夢幻水晶鈴 心順

冠軍推薦曲 可愛女人

健用污虫

■ 遺傳用戶 http://fetmms.game5.com tw

・手機上網請至>コニュスト 拇指選單 圖鉛下載・

・中華用戶 jtlp:/ chtmms.websurf.com tw/mms/ ・手機上網請至colonc 首頁 小MS 同學會)

· 台哥大用戶 http teemms websurf com tw teemms 手機上網開至117行動網 行動精養 精美實卡

泛亞用戶 http://atous/websurf.com/tw/fatous/ons

手機上網請至Hank WWN行動大頭貼 彩色電子質卡



□林依晨【寵物王:月狐同樂包/第三波】

□ 胖乩童【封神 Online 之聖歡迷宮 / 紅象電子】

□孫燕姿【仙境傳說:傾城之戰/智冠科技】 □計踑雕【Punch Punch 找碴! / 在線上網際】

□ 閃亮三姊妹【傳奇 Online / 智冠科技】

□ 宣宣【旺來織將 v2.0版/億泰利】

手度代目

單觀 只能勾選 極產品

- □ 5566【生存 Online / 瑪亞線上】
- □F4【神之領域/數碼細胞】
- ■Sweety【命運/松樹科技】
- □五月天【奇蹟 MJ:轉職進化論/因思說】
- □田飆【戲谷麻將館:田鵬開運包/第三波】
- □ 伍佰【神影特攻/數碼細胞】

國內自製產品領

單盤,各項分類只能勾號一種產品

□安雅【凱旋 Orline / 瑪亞線上】

随外代理產品傳

最佳單機遊戲

單層 (各项分類印能勾置一種產品)

□刀劍封魔隸(中文版)【英特衛】

□三國志 IX 合輯【臺灣光榮】

□ 不可能的生物【台灣微軟】

□天使之谷【美商發電】

□ 王國的與起【台灣微軟】

□古文明時代【光譜資訊】

□古藝奇兵:暗黑天使【英寶格】

□地城英雄誌(中文版)【英特畬】

□ 英雄無敵四(中文版)【英特術】

□信長之野望:天下創世【臺灣光茶】

□文化2【光譜資訊】

□四海兄弟【英寶格】

■奇蹟養職【光経資訊】

■星際遊俠【台灣微軟】

□秋之回憶2【光譜資訊】

最佳單機遊戲

- □Go!Go!台北捷運【尼奥科技】
- [三國立志傳2【光譜資訊】
- [□三國群英傳Ⅳ【奧汀科技】
- □天下朝卿【光譜資訊】
- □ 天劍 記 net【 豊泉國際】 □幻想三國誌【宇峻科技】
- □ 信劍奇俠傳三【大字資訊】
- □正宗台灣十六張麻將三【大字資訊】
- □交通英雄【光韻資訊】
- □如來神掌【智冠科技】
- □我的野懒麻將【尼奥科技】
- □征天風舞傳【弘煜科技】
- □ 青蛇法,每恩仇銭【酷奇思】
- □ 勇者泡泡龍 4【離愛科技】
- □紅樓續夢【智冠科技】
- [英雄本色【酷奇思】
- □ 異域狂想曲【奥汀科技】
- □麻將夢幻邈2【龍愛科技】

■M2 神甲奇兵 Online【豊泉國際】

□ 吞食天地 Online【中華網龍】 □旺來麻將 v2 0 版【億泰利】

□流星蝴蝶劍 net【昱奥國際】

□童話【雷爵資訊】

[精治線剪下-兔貼郵票寄回

■ Punch Punch 找碴! Online【在線上網際】

□大富翁六 plus:大家來搶錯【大字資訊】

□石器時代70石頭就業所【華義國際】

□封縛 Online 之聖戰迷宮【鈍象電子】

□ 神州 Online 之修羅境【字奥科技】

□軒轅劍網路版: 逍遙遊【大字資訊】

□ 戲谷麻將館:田驪開運包【第三波】

□ 柳樂大歌 「柳真科技 】

□天下無雙【華義國際】

. 最佳線上遊戲

- □天堂 PartII:光與影【遊戲補子】
- □仙境傳說:傾城之戰【智冠科技】
- □ 命運【松崗科技】
- □奇鎖 MU Online: 輔聯進化論【因思銳】
- □炸彈超人【富爾特】
- □神之領域【數碼細胞】

- □人民解放陸續【英寶格】
- □世紀爾業【松崗科技】
- □決勝時刻【松崗科技】
- □勁爆美國職籃 2004【美商藝電】
- □虹彩六號3·驚之盾【松崗科技】
- □殺手十三【英特術】

- □神喻【松崗科技】
- ■發明工坊【光牌資訊】

□ 張惠妹【A3 / 畢義國際】

□許慧欣【石器時代/華義國際】

■蔡依林【天賞之録/數碼細胞】

□麻吉弟弟【彩虹冒險 / 亞太線上】

□劉文聰(秦楊)[天下無雙/華義國際]

柏·張翻涵(吞食天地Online / 中華網離]

- □ 間諜遊戲【松崗科技】
- □獅子心【英特御】
- □緋着幻想曲【光譜資訊】
- □模擬城市:組勵摩少【美商藝電】
- □模擬度假村(中文版)【英寶格】
- □模擬飯店【松崗科技】
- □潜離牒影 2:真實之影【英特衡】
- □ 監客任務:重裝上陳【英寶格】
- □魔戒三:王者再臨【奏商塾電】
- □魔法門九(中文版)【英特術】
- □魔域幻境2【英寶格】
- □魔喚精靈3【光譜資訊】

□ 神影特攻【數碼細胞】

□彩虹響險【亞太祿上】 □凱旋 Online【瑪亞線上】

■ 慾望城市【華義國際】

□魔劍【松崗科技】

最佳線上遊戲

- □A3【華義國際】
- □EI【智冠科技】
- □ 天賞之錬【 數碼細胞】
- □生存 Online

- 最佳連線遊戲

- □神話世紀:泰坦【台灣微軟】
- □ 終極動員令:將軍【美商藝電】
- □最後一戰 PC 版【台灣微軟】
- □寒冰霸權【松崗科技】

□ 絕冬城之夜(中文版)【英寶格】

□無盡的任務: 舞卡琳駱影【遊戲橘子】

□新天上碑230版華山論劍【億泰利】

□ 傳奇 Online: 金銀島【智冠科技】

■離族 v1.2:數整雷動包【第三波】

■ 魔力寶貝:龍之沙滿【大字資訊】

- □ 絕對武力:一腸即發【松崗科技】
- □極速快感:飆風再起【美商藝電】
- □ 極速房車賽【英寶格】
- □萬艦齊發 ||【英特衛】
- □精英越野賽3【英寶格】
- □ 暴風雪:被遺忘的戰役【英特衛】
- □ 龍與地下城:灰鷹世界【英寶格】
- □魔鬼戰將3【英寶格】

■指導單位: 經賣部工業局

■主辦單位: 資策會產業支援處

■執行單位: 台北市電腦商業同業公會

、依名稱首学筆劃依序排列

■協辦單位:「)」」」 HiNet 遊戲網 iSame















CONTR ALL SILVER

元家來公投



写了把票獻給你心目中的好遊戲

從 92 / 12 / 1 ~ 31 止,只要到下列知名電玩網站與雜誌,將你手中珍貴的一票,投給你認為最好玩、最刺激、最超人氣的遊戲,就有機會奪得多款熟門遊戲軟體及限量周邊商品,心動不如馬上行動,快號召全國玩家一起公投吧!

本活動指導單位為經濟部工業局,由資策會產業支援處主辦與台北市電腦公會執行,並結合國內知名電玩網站:HiNet遊戲網、巴哈姆特電玩資訊站,與知名電玩雜誌:eplus、GameQ、Mania、軟體世界、遊戲世界、電遊人、電擊GAMES、網路玩家、網路遊戲大補帖等知名電玩媒體共同舉辦。

公投辦法

- (1) 92 12 1-31於HiNet遊戲網(games.hinet.net)、巴哈姆特電玩資訊站(www.gamer.com.tw)、TGS官網(tgs.tca.org.tw)線上投票。
- (2) 92年12月號(份) eplus、GameQ、Mania、軟體世界、遊戲世界、電遊人、電擊GAMES、網路玩家、網路遊戲大補帖等電玩雜誌,填寫票選單後寄回即可。

公投有禮·週週撒獎

活動期間,將週週抽出參與票選的幸運網友與讀者,贈送多款熱門遊戲軟體、紀念T恤等限量週邊商品,得獎名單將公佈於活動網站:HiNet 遊戲網、巴哈姆特電玩資訊網站與TGS 官網。玩家只要參加公投,就有機會搬走多項好禮!

※特別銘謝廠商熱情費助獎品(依公司中文名稱首字單劃排列)

大宇資訊、中華網離、台灣微軟、尼奥科技、弘煜科技、光譜資訊、因思說、在線上網際、宇峻科技、宇奥科技、亞太線上、松崗科技、豐泉國際、 美商藝堂、英特街、英寶格、唯晶科技、第三波、富爾特、智冠科技、華義國際、乳象電子、奥月科技、極真科技、遊戲橘子、雷爵資訊、瑪亞線 上、臺灣光學、酷奇思、億泰利、數碼細胞、龍愛科技

姓	名	:		_		
地	址	î				
T.	話					
	Anil					

(9	3	抛		F		Ţ)		
廣			告			9				
台湾	青年	t IB	#	EQ 1	計理		发售	200		
北	台	*	無	5	8	4	6	號		
印				J.	J			垦		

1 0 5

台北市松山區八德路三段二號三樓

台北市電腦商業同業公會 數位內容組 收



Taipei Game Show 2004

台过达到第三

啓動遊戲 引爆原力

William tops, beaution two

- Comment of the second s
- THE TENEDOCE THE PROPERTY OF T

Feb. 6th = 9th, 2004

Taipel World Trade Center(TWTC) 2004/2/6-9 台北世貿中心











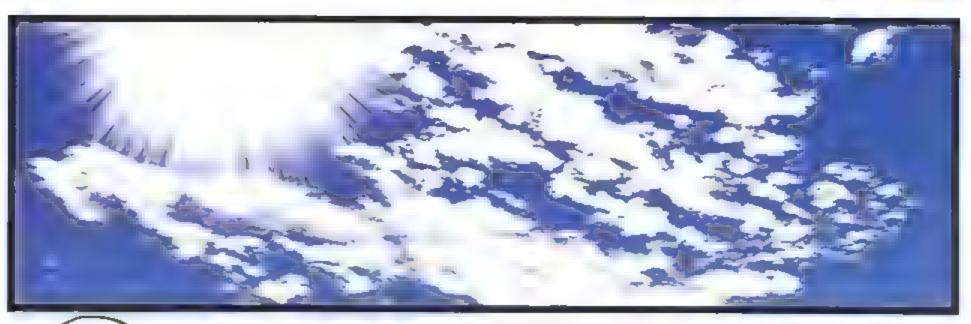


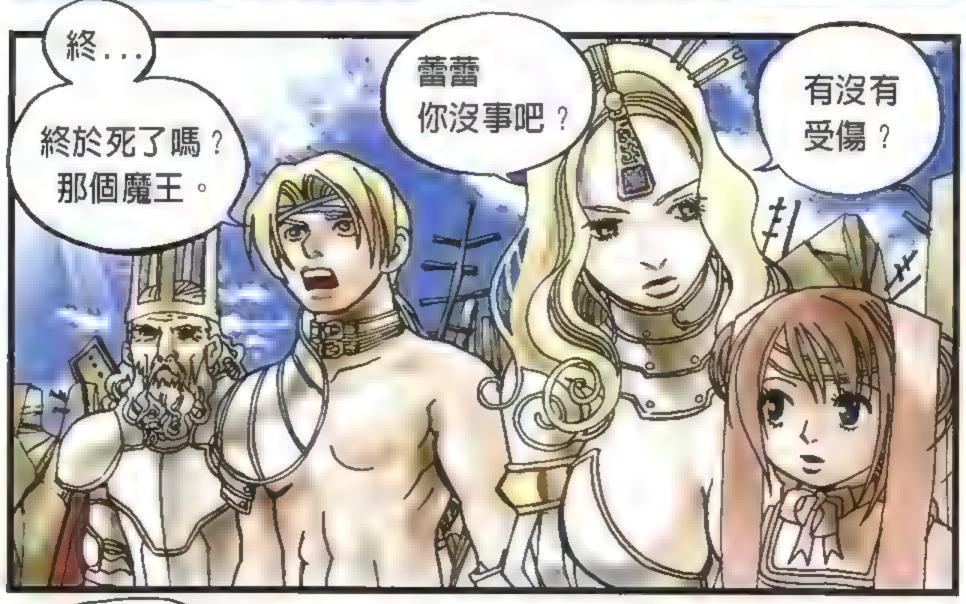
安德烈斯王國

前情提要



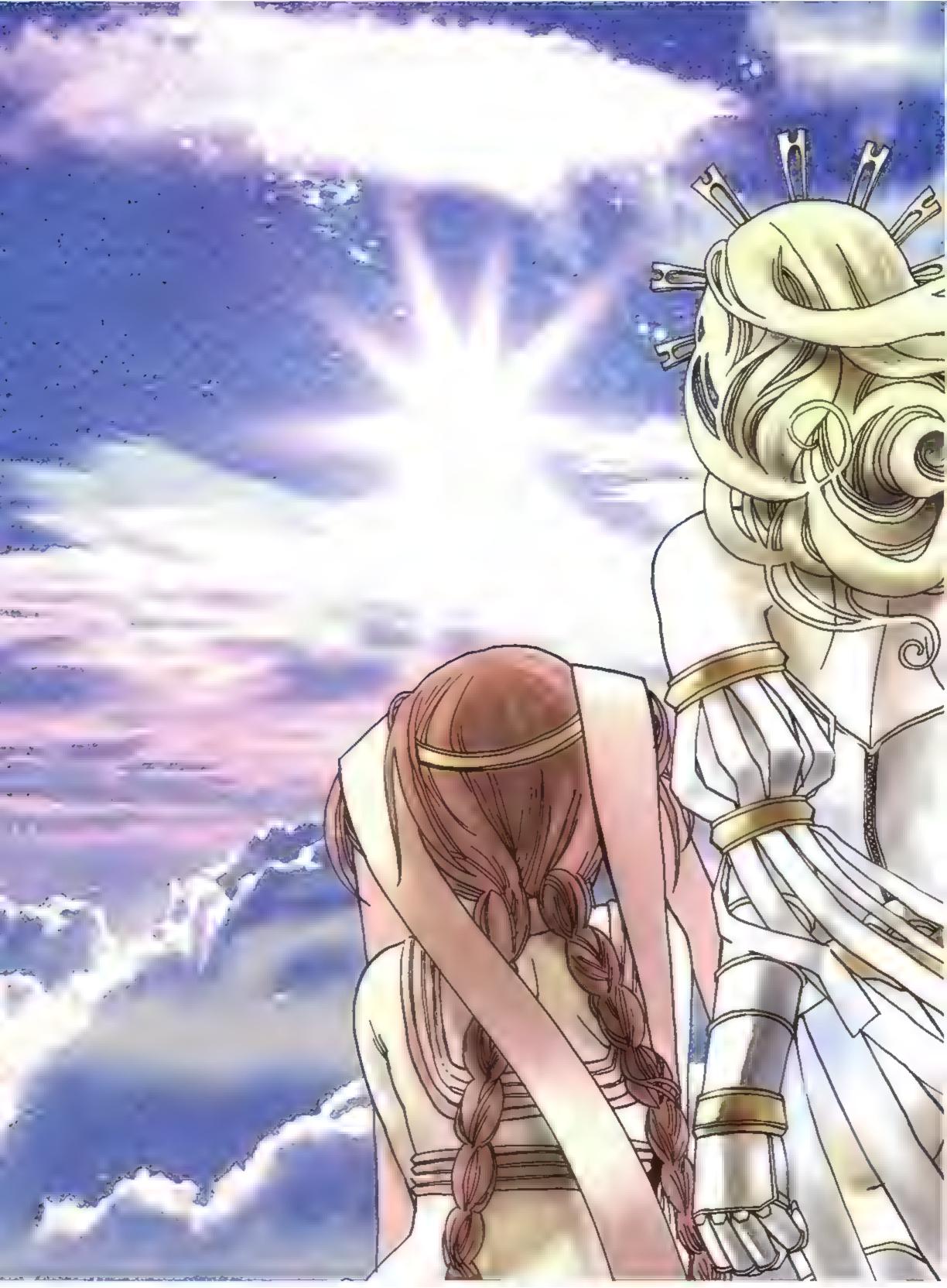
經過激烈的戰鬥,魔王終於被打敗了!但是,祂真的就此消失了嗎?欲知真相請繼續看下去吧!

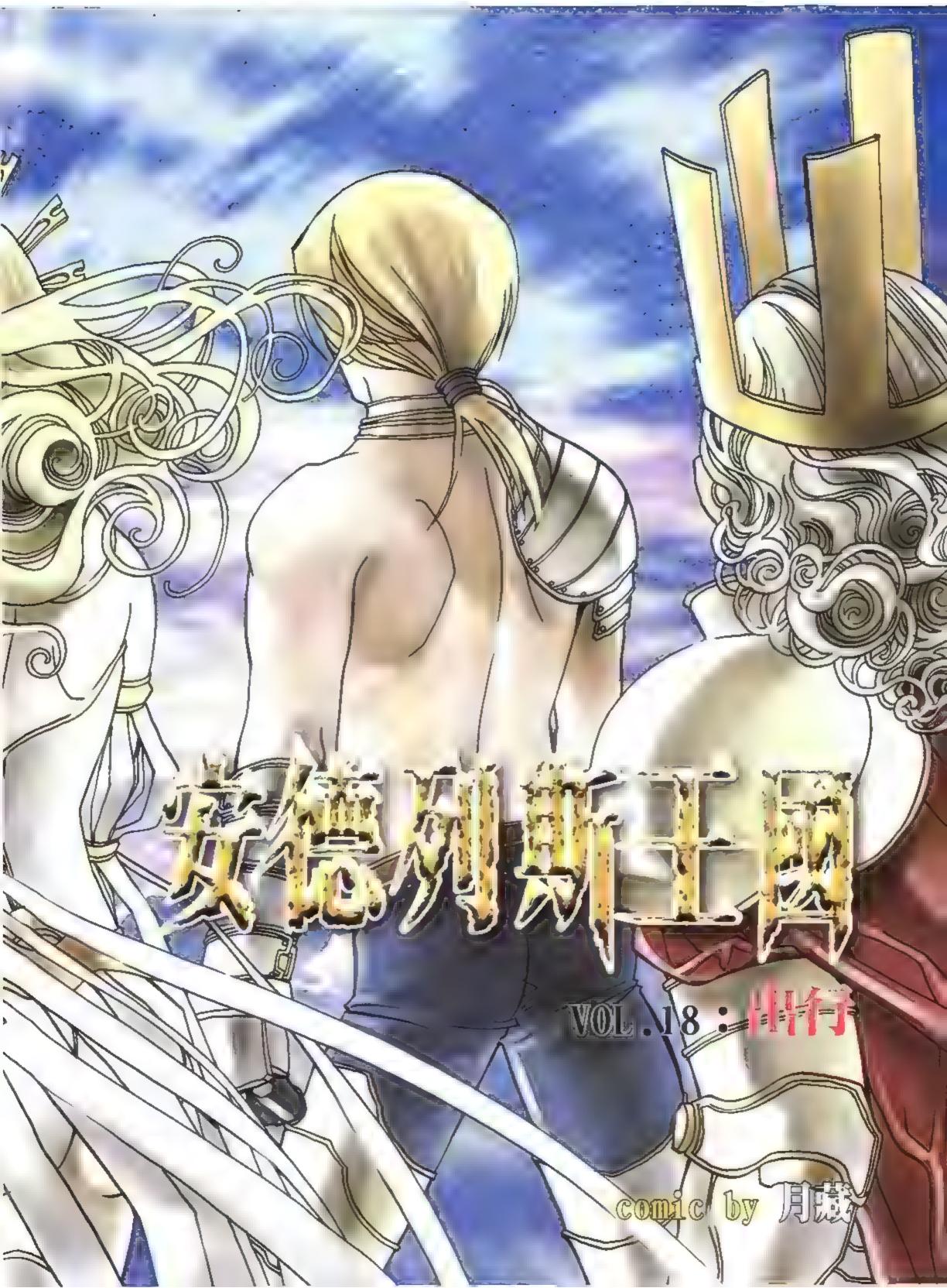


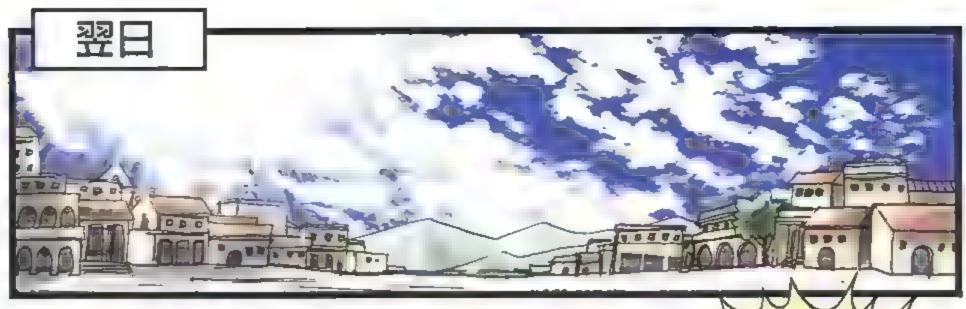
























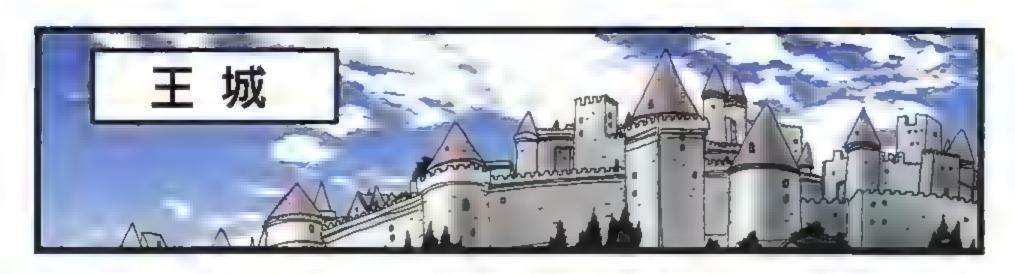










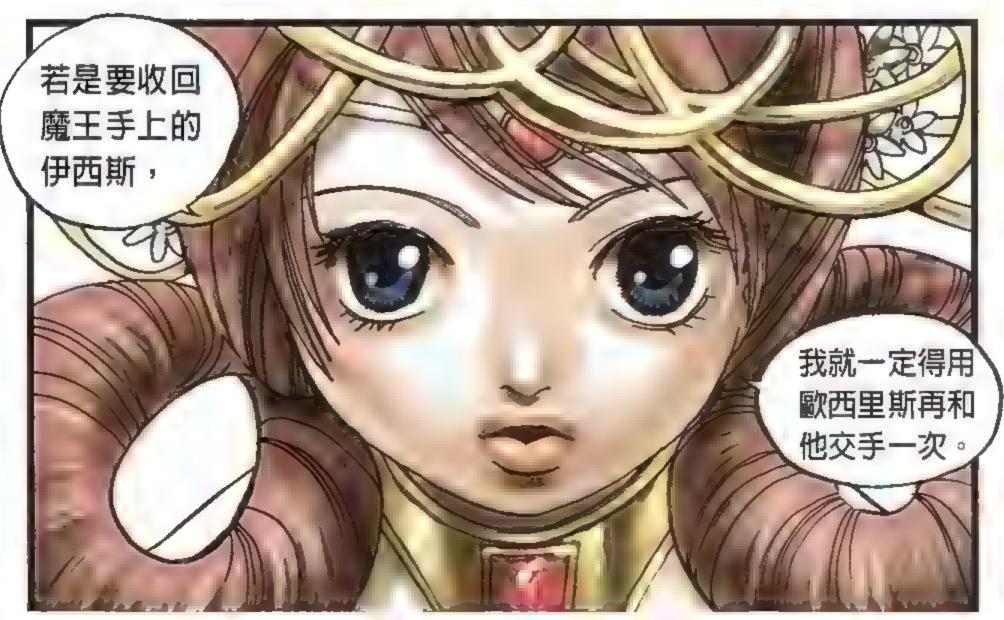






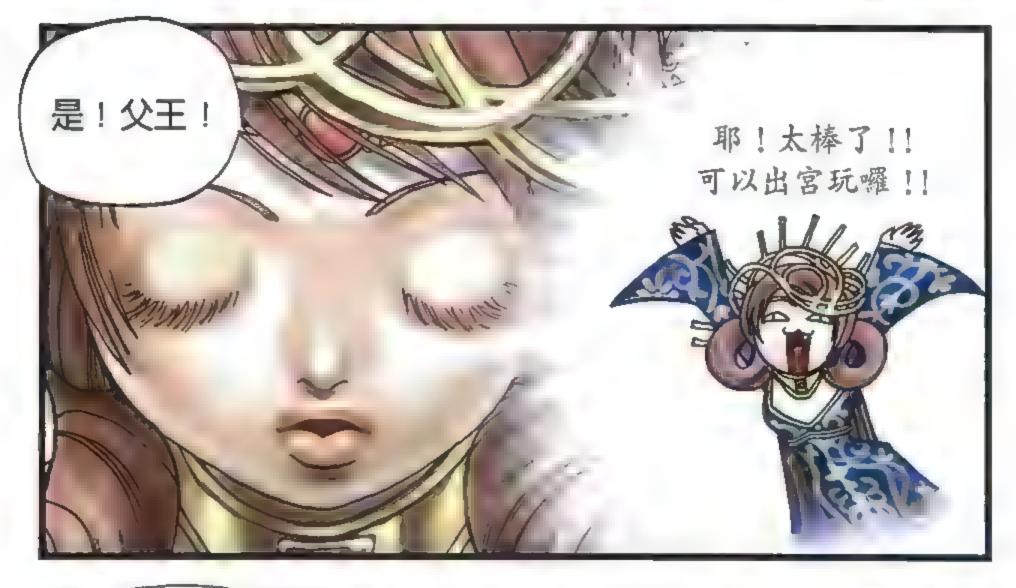














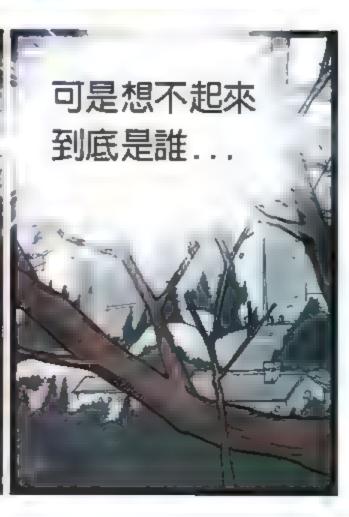
















這...魔戒遠征軍要出發了?不會吧?下一期新的戰鬥又將要開鑼啦!!



SANCIUM

聖堂科技設份有限公司 台北市伊通街27號2樓 Tel-92-6608-2882 Fax 92-6618-9311 www.gogost.com



DATE BELLEGIE COUNTY OF THE GATHERING



魔法風雲會世紀大集合

格門競技場 聖現魔法戰衞的最終臭義!

全中文化介面、輕鬆上手的操作 快速太長立即成為魔法高手 人故事模組將對你施展殘酷的試鍊 而透過網際網路的連線大挑戰。 你能居世界排行之冠嗎?!

设备款 探局原序统治灭医到极合础 特界网络特殊 的演奏表:基神30立能化將亦打帶部資料等化量費。 Dank LIVE與(mornot**治**原形和申请的是一時始於

A STATE OF EXPERIENCE AND A STATE OF THE STA **李老一人吐出人事**。 TO THE REAL PROPERTY AND THE PARTY OF THE P

















CLEVERS







Lovers

總に落ちたら

天哪,真是不敢相信,這部作品竟然真的上市了。這家公司出來混了將近十年,竟然只出過三部作品,也當真算是業界的奇葩了。更難以置信的是,本詩人竟然三部都賞了原

版,當真是大家口中的活化石啊……。



Jellyfish

●作業系統: J-Win98/Me/2000/XP

http://www.jellyfish-pc.com/

在愛情與友情之間擺湯的青春

在櫻野學園的最後一年,主角黑崎 蒙因為好友協合敵的要求介紹,與已疏 題的好友可合理惠再度相會。雖然協合 對班上有者單方面的好感,而對崇提出 了這個學术,卻不知學與理惠和見的那是 似無的過去。雖然最初只是應允協谷的 關下,但當主再度與理惠相見的那一制 那,認不掉的過去卻決避般地廣上心 額,源來的告白終在這種不該說的時候 都了了口。在確認過彼此的心意之後, 影緊擁在一起,然后中學已分不肯是兩 水或展水,然而,這樣的重達卻只是項 物的關端,來在對協合的友情與理書的

告訴流解在目我裡的協合。在要天鵝 散養機花的學園道前,季的最後 年 學生生活開始了

















樣的玩法。不一樣的表現

雖然本作在很久前就釋出了體驗版,但那真只是隔靴搔癢,只是讓人更加愛恨交纏而已。在實際玩過正式版的遊戲之後,吃驚的本詩人真的只有一個想去。果然是做了三年的遊戲!這次連在背景、劇情交代等細微處。都用上了動畫處理,此起三年前的《GREEN》更是不可同日而語。如果各位有興趣,可是不可同日而語。如果各位有興趣,可以用Suse1等程式解開看看,總動畫枚數竟然高達三萬多張上說到這裡,我想閱樣以動畫起家的Sogna,真的是可以靠過去了(可不光是動畫,特別是在劇情的安排上,S社更是徹底的被打槍

也因為含求如此極致的聲光表現,讓 這部作品容量由原祖PC98版的25MB, 健是歷帳成現在的1.8G,更妙的是 Jellyfish還是堅持使用CD-ROM的傳統,所以在安裝時得多些耐心羅。

在玩去上,本作也幾乎與舊版完全相同,攻略的最重要指標就是「愛情Level」這項隱臧應性。要提升愛情度的重要關鍵,除了在每次約會時選對地方,對於問題的回答也是得多留意,最重要的還是要禁得起其他的誘惑,要不然結局往往不是你想要的那個……。







遊戲的最高代表作













眭啊啊啊啊啊~~當初一看到這個題材,本詩人就決定是非實不可了。 沒錯!日本的首都就是秋葉原,你有什麼疑問嗎?



• G.J ?

●作業系統 J win98,Me 2000 XP ●價格:¥8800 ●區別:18禁

http://www.teck.co.jp/gj/

在秋葉原流浪的新人類

今年剛入學的新生新堂工費太,他 最惠數的一句話是「SOS」。但工費太 卻有一個連家族與友人都不知道的秘 總,這個秘密就是他深深地喜愛著包含 大量H-GAME的「AKIBA文化」(這也算秘 密 7 我也喜歡呀……汗)。對於這些文 化中毒過深的年輕人來說,他們很可能 會認為,日本的首都是秋葉原吧?!為 了這個原因,工費太選擇進入通稱為 「DIVE部」(替水)的「第二雜學究明 部」,裡頭有的是成堆的H-GAME。並且 緊集了臭味相投、同樣對AKIBA文化傾 倒的社員們。然而,命運的齒輪兀自轉 動不停,只活在自己生態團、從不了解 女性為可物的他,卻達見了令他一見達

情的女孩一番并戀。此刻的二貴太不 斷地為自己是否能談正常人的戀愛所 苦,卻有人告訴了他解決的辦法: 「把她也給改變成AKIBA系的女朋友不 就好了?」。到底二貴太的計算能否 成功?就滿貴玩家你對AKIBA文化的 熱表與認知程度讚······













芒面孔新包裝再出擊

燃燒吧。戀之日兵戰!

《下丰八系彼女》架構上雖仍依循 著Ripe傳統的AVG形式,但這回在表現 手法上卻已有大幅的創新。第一次進到 遊戲,發現片頭選單做成類似格門遊戲 的模樣,而背景正是秋葉原的中央通, 果然很有「AKIBA系」的味道。其實片 頭之所以會設計成這樣子,並非是沒有 道理的,因為這部作品的最大實點,就 是一個名為「他之由兵戰」的新式格門 對戰系統,然而這個所謂的對戰,其實 只是發生在主角的妄想之中而已,雙方 運用自己對動層的見解來打擊對方,只 要選項正確,便能大幅地打擊對方士 氧,大概把握住 個原則,那就是回答

意失酸刻薄,殺傷力就愈大。戰鬥勝利除了養服的好處之外,還能夠提升自身的稱號,不過在攻略上最需注意的一點是,在遊戲開始時「AKIBA系住人度判定」還玩意可干萬不能馬虎,因為如果亂選,那麼「King of Kings」這個稱號將永遠不會出現,自然也就進不到特定的遊戲路線了。所以這部作品其實是有些難度的,即使看得懂日文來說,也必須知道一些動人會不可能。也必須知道一些動人會心一笑,至於看不懂的……那就要莫能助鑼









一度成爲王中之王吧!











真夏の扉

一冊繪本的契機轉變了平凡的人生,聽來很不可思議,卻也很動人。縱使選不可及,本作中還是有著相當令人振奮的主旨,永遠都相信明天一定會比今天離夢想來得更近。



Harbor

●作業系統: J-Win98/Me/2000/XP ●價格·¥8800 ● 區別 18禁

http://www.manatsunotobira.net/

滿溢存在意義的溫馨戀愛故事

天·菜菜类交外拿著 本未完成的檔本來到他的面前。對他說道:「哥哥,我們來繼續以前的未完成吧。」那是自己從前未完成的總本,因為某種學因而創作的繪本。但曾幾何時,為什麼學下來了?又為什麼還會學見呢?就在菜菜美的發勵之下。拍司逐步地產專一度失去的學想。













同模複製 好壞照公式

事實上,這部《真夏の扉》在遊戲本身,是仍有相當多的問題存在的。以本詩人個人電腦上的情兄為例,在安裝完之後若沒有經過更新,是根本無去進行遊戲的,因為骨髓會無法正確反應。雖然在Patch過後這個情况已經解決,但一進到遊戲裡,會發現文字下方的發影相當的嚴重。而讓筆者最不能忍受的,是整個遊戲畫面猶似龍罩了一層薄約,朦朦朧雕像是霧裡看花,本詩人當然知道遠是一種畫面處理效果,只是一



····唉·原本精緻度就不是很高,如此也只是自曝其短而已。

在系統介面的設計上也以實用性 為主、幾乎沒有多餘的裝飾或是華麗 的特效、這也讓這部作品在視覺的呈 現上吃了些虧。若同樣以八寶彌仁老 師近期的作品來相比 - 上 部田 Survive公司所推出的《セパレイト ブルー》在還方面關然也有著同樣的 毛病。或許問題真的是出在……?







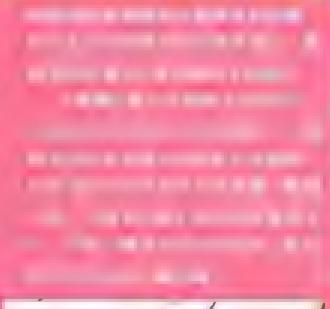








名筆黃金盛況已不再?







FOLKLORE JAME

記得那時看到厘京太朗先生決定自創公司 的新聞稿時,還抱著不安的預感,還好總算有 金主願意出來挺他的創作。這部作品確實給人 與以往相當不同的感受,内行的走進來便知。

HERMIT

◆作業系統: J-Whr98/Me/2000/XP
◆價格 ¥8800 ● 區別 15等

● 區另 15禁

http://www.hermit-info.jp/



報告,四人開始著手調查市街裡傳說 的怪試與特異的心靈現象,而其中的 一條線率,就是維月在幼年時會掉落 至神風市地底下的羅乳洞裡,卻又奇 領般的無爭生還,至於當時到底發生 了什麼事,她至今仍想不起來。正當 四人朝著這方向調查之際,卻不知已 經捲入了更大的爭件之中。











HERMIT的過去與現在

之後。今年後半突然一下子東充了好態
一子公司。其中包括。多学
「FORST」。「HERMIT」等新品牌。而最
主要的原因。當然就是以可以與了原本
以《花之記憶》系列而名的《FORST』
集團與是下所屬的幾點子公司。其中新
成立的《香香》。寫是用來安置《花 之記憶》的知名原量本學。如今次先
生命而《FORST》則繼續經營責得還算
不緒的《FOEN》系列,然其中命達最坎
问的。則是原先最讓本詩人所成實的
「BeF』公司。

這說起來有段小故事 ■ FORST」 在決定標準『BeF』的要達之後 ■ 當家 的原金台杆屋京太朗先生决定出定目 剛學集。於是單剛了「EMIT」這家 公司。《FOLKLORE、JAH》這部作品也 是在此時期所發表的。在義經談判之 後。以「FORS」的所有作品種與後 漢文援盡歸以目所有。然此時最具學

海此資訊計也重新再次招募 並將

...



在遊戲系統上,HERMIT公司特別將本遊戲定位成「不條理系AVG」。也就是說在這部作品的人事物都是天馬行空、與現實是有所出入的。也有些「無理頭」那樣的意味。值得注目的是,以往在Bef公司的企劃包裝下,歷京太朗先生所負責的都是偏向生活寫實的純愛型路線,或許在他的內心裡。真正想要挑戰奮試的是這樣的作品也說不定

遊戲中安排研究會的活動,大致上可以劃分成AVG PART、SEARCH PART、與EXPLORE等三部份。對於入手的傳說情報,依序覆集、調查、究明、在解决一個謎題之後就向前推進至下一話,所

心簡單來說,這就是一部各話獨立完 結型的冒險型作品。在以往Bef的作 品之中,系統架構與介面設計 直是 最讓本詩人所稱道的地方,但很顯然 地。《FOLKLORE JAM》 這部作品在這 方面受到來目的計算學類然要多得 多。這當然是資源統含的好處,也是 大公司之所以能源原推出新作的最大 原因所在。不過就整體性來說, 《FOLKLORE JAM》在介面的設計上仍 置是相當精緻考究的,像工具物裡的 US8隨身碟圖示即是Quick Save的功 能,即使與前Bef的作品相比,也不 見傳發色。



AND RESIDENCE OF PERSONS AND







伸品與傳說之間的差別





是重数是京老師(東春及說8年72)之 前的作品風格多一多

在配集上當然也是標準的將刊式 作是一基本的PCM搭配對量。或有的 自然不會少。配集曲風出乎應料的申 樣。等實光從音樂上就結人與以往相 富不同的感受

最後不壽人思說的是》本作與這 關所介紹的《大事》《系彼女》》。很巧 即同樣是轉型時期的作品》但就某種 区度上而言。《FOIKLORE》IAM》所標 能老玩家的印象要更強力







天"灣

倘使知道自己的生命已剩屈指可以倒數,那麼你最想做的事會是什麼?這樣的問題或許不知已有多少人問過,相信你我的答案也決計不會相同。依本詩人看來,死亡本身並不可怕,可怕的,反而是死前的牽掛吧。



• 創美研究所

●作業系統 1 Win98, Me/2000 XP

●價格:¥8800 ●區別·18禁

http://sohbi.neko.ne.jp/

生命中的最後三個少女

在開往鄉間的列車途中,清新的做風從半開的車窗中透入,滿溢著花草與泥土的芬芳。此刻要養身前往自由相傳有著龍神守護的小鎮一班川町會任教育實習的故事主角岡也一樹。在搖晃的車廂中慢慢地闊上了眼睛。在奇妙的睡夢中,浮現了一張既熟悉。卻又不認識的女性容顏。為什麼我會知道關於她的事?她一定是非常重要的人、值得我用一生去守護的人。在昏昏沉沉中,傳來詠唱詩歌的人。在昏昏沉沉中,傳來詠唱詩歌的愛妙聲音。就是樣在光芒包圍中,慢慢地沉入黑暗……。

回到國別十餘載的琉/町·在遺 裡他認識了三個女孩·一個是體弱多 病卻仍努力不懈的少女立花加代·另

一位則是追求醫樂夢想的少女澤口達 風。第三位是被稱為「龍神樣」、承 繼了龍神之力的少女仁科雪乃。就在 某一天,雪乃在祠堂施行净身儀式的 同時,一個阿為好奇心的驅使而忍不 住偷看, 只記得寫乃全島被不可思議 的光芒所包圍 · 隨後就此人奉不知。 待得他清醒之後,只見雪乃一人獨自 流著 戾,告知了一件令他震驚的事 實--因為他觸犯了禁忌而帶來了人 厄・譲事己的壽命極端的短縮・只剩 下數週的生命可活、接受了這個死亡 宣告的一樹,面對著自己尚未完成的 夢想,要如何度過他的每一日餘生 呢?在最後有限的時間裡,他是否又 躲得過死亡的咒縛呢?









體驗平淡之中的感動



重視劇情甚於遊戲性的典型

成立不過三年,卻推出高達九部作品的創美研究所,在業界一直以相當特別的參與活躍者,而其所推出的最新作,便是這部首開其古典民俗風格嘗試的《天》響》。

遊戲以主角所觸發的事件為核心,但隨著劇本中女主角的不同,事件的經 續與解決的方法也將隨之有不同的組 合。這部作品在題材上雖然是極為簡單 的文字選擇型AVG,但事實上這部作品 所著重之處並不在遊戲性,而是充實的 故事閱鹽性。劇情中對於生活細節、人物關係的交代與安排都極為詳實且合情 合理,雖然如此遊戲進度在推進上顯得 相當緩慢,但靜下心來反而能讓人集中 欣賞故事本身的精髓。 制情在開頭時的鋪欠並不算太多,相對整個格局就如先前所預設一般,不致一下跳到讓人抓不住。這部作品題材與前不久介紹過的《SNOW》其實有幾分雷同之處,只是表現各有巧妙,或許在實際玩時並不如想像中引人入勝,謎底也沒能太讓人合不攏, 基本感覺上還是沒能跳脫出傳統冒險類型的奪臼。





















伽熩物價冷源



	-
与被卡	>16萬~25度。
歌人臨屍云) TO TE.
微觀姓姓卡	> 恒 で、
蛇女伊絲卡	> 10萬~ 50萬
は新る) ,在、在。
摩盖 中華) T T.
5 ~ ·	3 T . T
上海歷 *) :T :T.
_ = _ = = = = = = = = = = = = = = = = =) T .W.



▲ 配件類

F 4 *	3	M T.
10	>	γ
AL C =	>	· · ·
4 4	>	~ ~.
悪名器を	>	179.4
A.	>	γ γ.
**	>	× .
4 4 4	>	k T T
F 47 1	>	Y Y.
表 卡卡	>	。20漢~10/漢
4 th "	9	Y Y.
** :		T A.
F - v -	3	37 M ,

大器類 武器類

+1-7	2	7	7 .
T 31 4. 1	>	Y	my.
To the	3.	12	不,
\$7° %L .63	3	170	-7K .
4	2	100	777
图 跨文 -	3	57	77 +
兹诺克卡	3	·漢~	沙漠
* 22	9	N.	
7 7	9	T	Ŧ.
\$0.00 m	3	*	Υ.
邪酸己酯手卡	3.	漢~!	- 1
1 .7 -	>	Y	7.
图 * 图 =	3	20	× T
<u> </u>	>	77	Ψ.
- 2	>	Ŧ	T
* * * *	3	¥.	T.

▲ 帽子&頭盔類

4-1c		_	_
2 - g	9	K	× .
2 721 7 *	9	T	77
27.5%	9	TY	7.
基础显示	9:	~ ~	er/#
~	9	-	7
散人英雄卡	9.	- 1	-150
经后 7	9	H19	1.8
20 F		F'S	

個字 盾類

文 有	* ·
折	* · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
在	* .
TT INT	· ·
15*	-00.1
77	7.
브	2
¥	y ·
	. (4)
	マ 5 (悪

電 武器類

1,7		A.	
. ;	,	々	17
K - *	9		7
, 2 6	9		
新設講王 年	9	₹=~	.72
學帝特性能	9	, <u> </u>	· (E
	9	77	
多项	9	7/	
, 30 m	9	T	+ 7
,****	,	-	٤
FR	9	2	ä
5 6	9	2	_
EVI	,	य	77
도프로	9:	5萬。	e y a
连续点	98	汉寓。	.XI

▼ ▼ ▼ 雙手劍

F	Ţ		
27	2	C.	Ŷ,
雙手重動 2	>	1.50 - 1	724
* 100	>	1	٠,
亞爾特例(3	- M 180	3 C/B
67 ,	>	ኚ	Υ,
J + 3	>	Ϋ́	75
⊢ ₹ ₹ .	>	175	Tri .

きょり 短劍

			j
	>	01	1/4 k
.0 互特轮倒	45	K 10 ~ 1	5912
一个事社社例	13	8. 夏~.	A.E.
T. BI	>	-7,	T.
- 1	>	70	T.
好等例 立海智	3	-x -1	AT.
₽ • • •	>	SE.	· T.
月產物鄉	>	600 MG -	-870M

一ついい 杖

宫颈窥杖	2	20萬~30萬	
亚权 遠攻	>	45萬~66萬	
5. 10 Tax.	>	75	T.
20 - 17	5	73	· ·

▲劉國國 靴類

		4]
11 ET 150	2	ु ए	₹,
* " ,	>	7	
₹ * * # ±	3	Y	278 *
1	>	रमू	কু ,
c x	3	不	平.
	>		B *
使出る	3	18~	· 1. 3億



新二轉職業在12月中開放在即,想必有許多玩家對於衆多各職業的新技能到底實用性 如何?要怎麼配技能點比較有效益等等的問題相當感興趣吧?!這次只先介紹了十字軍、武 道家及流氓三種職業的分配,其它吟遊詩人&舞孃、鍊金術師及賢者就在下次討論。關於配點 方式是阿雷斯我考慮過後的配點,對於配點方式覺得有改進空間的話還請Ma11過來一起討論喔^_^!

或是直接把自己的配點心得投稿在旅店專欄讓大家參考。

··(Hatiling) (漫遊者旅店)真機



號稱新一代的肉盾,技能也多以盾為主,由於較實用的技能不多,所以在點數上 也比較寬裕。從一些人的經驗來看,「自動防禦」是十字軍務之修練的技能,它在提供 迴辭率的計算時,是以絕對迴避來計算,跟Flee的多專無關,所以在置對大批的敵人 時·最能看出「自動防禦」神奇的地方。



9 19 TJ BL 42

大王 四			
3. A	信任	Lv 10	
1	聖十字攻擊	Lv6	
	聖十字書判	Lv 4	
阿	自動防禦	L v 10	
	極撃	Lv3	
	迴旋盾擊	Lv3	
	反射盾	Lv5	
1	複牲	LV5	
總合JOB LV47			

偿任_V7 →自動防禦LV5 聖十字攻擊。V6·盾擊。V3 - 遊旋盾撃L∀3 - 反射層 L V5 · 聖士 字審 判 L V4 · 排 牲LV5 - 自動防禦LV10

這類型十字軍是以「犠牲」技能為重點,「犧牲」技能可以在組隊時替隊反承受攻擊,讓牧 師得以專心照顧一個人就好,免除照顧多人時的疏忽而導致隊員喪命。修練此系的玩家在劍士時 期的時候,重點技能只要將「單手劍使用點練度」點滿Lv10即可,而如果想騎馬的話,記得點一 點到霸體上就足夠,且並不用刻更J08 LV50才轉,J08 LV40時就可以準備去做轉職的準備。

當玩家轉職成十字軍之後,要習得「犧牲」技能,在JOB (√38的時候就能達成,而由於「犧 牲,技能的等級影響到使用範圍、維持時間及最大重複使用人數,所以務心觀點到滿(1,5)。而前 置技能「自動防禦」雖然只要Lv5,但由於「自動防禦」對於迴避率有很顯著的影響,且對於被使



用「犧牲」技能的隊員也有效。所以之後也務必要點滿 (LV10)。當點到這邊的時候,手遭退餘下3點的技能點數 還沒點,真實也可以考慮點在「騎乘術」上來騎騎馬, 只是餘下的點數並不足以將「騎兵修練」點到滿,這會 使得攻擊速度大幅下降,所以並不建議,想騎馬的玩家 可得多注意,犧牲系並不是適合騎馬的職業。「光之曆」 基本上只是减輕遠距離攻擊的傷害,牧師的「光之障壁」 可以取代它的存在。所以剩下的遗3點就端着喜歡哪個技 能就加點哪個吧!

建議 己點法

	_	
	信任	Lv 10
	治療術	Lvl
E	天使之護	Lv5
<u> </u>	天使之擊	Lv5
	冶癒術	-v10
王	細結之光	Lv5
E	自動防禦	LV10

總合JOB LV47

信任LV5 -自動防禦、V5 -治療術。v1 天使之體。v5 -天使之擊、V5 →信任LV10 -治癒術 LV5 -神布之光 LV5 -治癒術、V10 -自動防 禦L v 10

基本上治癒系十字軍跟隊伍中的牧師角色重叠柱非常高,也由於此, 並不建議玩家們修練治癒系十字軍·且此類型十字軍勢必得在INT數值上 多下點功夫,不然效果會大打折扣。

對於治癒系的最終技能「神祐之光」來說,只是對於聖屬性和一 惡魔型魔物有增加抗性的功能 · 且最高等級LV5的時候也才只能減輕25% · 效 益上並不是傳像中的大。屬於壓壓性和惡魔型的MVP魔物每用夜貓、死靈、黑 暗之王及巴風特,。王則善天使波利和幽靈波利,而對於較高等級擁有較強攻 擊力的騷物也只有幽靈弓箭手、鏡妖、狂暴小土人、小 惡魔、邪骸浪人、鴞畏首領、鴞畏男爵、狂暴月 夜貓及迷幻之王・泛用性就不

是那麽的賽,在古城打打寶賺 **錢或許比較有用,但是對於自** 前主要高等練功點避需來說, 則是完全派不上用場。



1.境同盟會

矛槍系十字軍

這類型的十字軍就在於使用擁有高攻擊力的雙手 建議 二十六 槍,再配合上高攻速來達到重創屬物的效果。在點選 技能方面只要將最基本的「長矛使用熟練度」和「長 **矛加速術」點滿,再配合上能發揮長矛威力並有攻擊** 加成的「騎乘術」和「騎兵修練」,剩下的點數再點 到能增加迴避率的「自動防禦」和增加最大四量並能對 聖屬性魔物有高抗性的「信任」。

相較於騎士的多樣長矛技能 - 十字軍的長矛技能就只 是強化攻擊力以及強化攻速的效果而已,但因為雙手槍有 著遊戲中偏高的武器攻擊力,所以能擁有較穩定的普攻。 在基些武器之中,「德瑞尹長戟」該是這顆型十字軍最好 用的武器吧 | 其中又以海神(預計這次5.0版會重新開放) 所掉落的3周德瑞尹長戟最實用,150 ATK配合上各種繼性 種族卡,殺傷力將非常可觀。

50	騎乘術	Ì	LV1
	騎兵修練		LV5
21	長子生計學級要		E v 10
100	長矛加速術		.v10
âŌ	自動防禦	I	LV10
	信任		LV10

總合J08 LV47

騎乘衛_V1 +騎兵修練_V5 -長矛使用熟練度_V10 -長矛加速衛LV10 -自動防 樂_V10 +信任LV10

基本 配點法

自動防禦 v 10 店擊 . 45 迎旋盾擊 CVJ 反射盾 LV10 LV5 光之唇 騎乘術 LV1 LV5 騎兵應練

LV7

LV1

總含JOB L V50

信任

治療術

自動防禦、V5 + 盾擊、V5 -迴旋艦擊。V5 - 反射艦。V5 小騎乘術LV1 →騎兵修練 LV5 · 反射橋 LV10 - 自動防 禦。10一光之盾。15一個任 LV7 +治療術L/1

建議 配贴法

	自動防禦	LV10
	酒擊	LV3
-A	迴旋盾擊	LV3
	反 射盾	LV10
\$20	騎乘術	LV1
1	騎兵修練	LV5
	信任	EV7
張	聖十字攻擊	L # 10

總合JOB LV50

自動防禦_V5 -盾撃_V3 -遊遊攝撃 LV3 →反射攝 LV5 -騎乘衛LV1 -騎兵修練 LV5 ·反射層_V10 ·自動防 架_V10 -信任LV7 -聖十字 攻撃_V10

此類型十字單是以盾系全修為主要目的、這 使得在組隊時多了更深一層的防護,只是在攻擊 火力上就沒有太大的助益。所以倒是建議用另一 **極配法** , 「光之濫」不點 , 「圖擊」和「迴旋尷 擊:也只點到3。「治療術」也不用點。就把這撤 出來的10點都點在「聖十字攻擊」技能上。來強 化此類型的攻擊火力。「盾擊」除了基本的攻 擊之外,還能有附加益 眩和擊退的效果。

「鹵旋衝擊」則是退距離攻擊。在理想狀 態下,如果敵人靠近時,可以使用 「盾撃」將其震退,然後再 使用「迴旋看擊」來

攻撃,等到敵人慢慢逼近時 又再次使用「盾擊」將其 簑退,如此遁而復始…

不過在解決敵人 育·瓦能S- 畲气耗乾 吧。「酒擊」的最大功 能通是使用在純镓時來保 護非肉搏系的角色,負責 將進遷的魔物給養退回





多多語語語能師劉

不啻是那一型的流氓・其起始技能就算是把「蓋奪之眼」、 「三連失」及「單手劍使用點練度」點滿之後,剩下的技能聯歡基 是得去點其它技能,於是初始技能「煙寶」的可蓋技能「偷鑼」一 定要在盗賊時朝就得點、有哪個盗賊會不去點這技能的?應該沒有 吧!)。又因為「強奪」技能的成功率除了跟本身的技能等級急息 相關之外,「偷騙」技能的等級以及Dex都會每手影響,所以建議 在盗賊時期要把「偷竊」技能都點滿、這點數可以從「施毒」技能

前邊樹屬夾 写 白 7也要回割,靶在「塘鳢」按能业,不然可是學 不計 中枢的 「醫園」技能的「一页中的耐點市式並沒有把「強制廠 價」的技能考慮進去,因為雖然修到滿有此商人更低1%的進價,但 是資東西這種事情交給商人就好・沒必要長實點數在上頭。如果不 是特別要求的話·盜賊在JOB LV40時就可以集備去轉職了,不用在 商說一定要JOB LV50轉,不過如果想免除鏈鐵考試的話,倒是可以 有極心地操下去。

這類型的流氓因為主要的武器是弓箭的關係,練法就如同 弓箭手般,技能的修練也是以能增加攻擊距離的「轟鷹之眼 和瞬間二連發的「二連矢」為主。另一個必修重點就是有者 700%攻擊加乘的「背刺」。在原本的設定中,流氓還有少部分

建議	配點法
~~ D3~	militaria espera

□ 強奪 Lyn	
面 偷錢 4	ľ
- · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
聖黎 (1.5	
野	
〗 看嘴之眼 LV10	
□ 二連矢	
總合JOB L v 46	
着廣之眼。.1个 強奪。.4	
偷錢_V4 - 背例_V10 - 潛品	
LV2 - 二速矢LV10 - 發擎	
_V5 +潜過_V5 +強奪_V5	

獵人的陷阱技能,不過現在 也已是從技能表裡頭核跨原 30

前面提到流氓的必修技 能「背刺」的奥妙之處就在 於它是"心中"的攻擊。無 編是迴避率多高的敵人,通 **涌般不過這招的風霜。而巧** 妙的悬,「背利」裝備呂前 姆塩能使用且不消耗而數 (當然是近距離類 拿前 觀?)・所以在裝備屬性而 和700%的加桑之下,隨便都

能打出2000~3000以上,且在新的SP回復公式之下,很快就 能補回所消耗的SP。所以也請隨時把四種屬性而各帶幾把放 在身上來看情形替換使用,絶對有出奇的效果順一附加說明 — 點,「隱匿」狀態下也能使用 (使用過後「隱匿」狀態會解 除而現身)·配合上「潛櫃」技能可以無醫無思地到達敵人背 後,接著就認是使出"抓背攻擊"的時刻了。

至於其他所修練的技能。「潛擊」的實用性也並沒有想 像中的高,因為它是在「隱匿」狀態下所使用的,雖然配合 上「潜通」可以在「隱匿」的狀態之下移動,只是在攻擊過 後就會從「隱匿」狀態下現身,類要再花費SP去使用「隱匿」 技能來再度發動「科擊」。不過在使用「潛擊」過後從「隱 匿」狀態現身的那當時並不會受到敵人的攻擊,且並沒有 Delay的時間,所以可以馬上再施展「隨匿」來使用「潛 \$\text{\$\}\exittt{\$\text{\$\exititit{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{\$\text{ 小小優點。只是…「潛擊」本身的攻擊加乘並不高(250%)。 且耗費的SP又略高,以這樣花費的SP量來看所造成的損傷 度。並不是相當的划算。

抄襲系流氓

在原本想像中。「抄襲」可以"隨意"的抄任何一種技 能來"隨時隨地"使用,如此的話這技能真是太乃便了!可 **是事實卻跟想像完全相反。「抄襲」成了流氓眼中不恒一修** 的履技,主要就是無法隨心所欲的修自己想修的技能。

「抄襲」的技能抄得是來自於對方施放在角色身上"成

	4000000	
建調	瓦點法	
	強奪	[4
	偷錢	4
李	背刺	L V L
	普通	L v 3
4	哲學	Lv5
1	齊持	1,6
5	抄襲	1.10
3	單手的使用 乳練度	LV9
總言	3JOB LV50	
強	第 _V4 -偷錢_	√4 -背刺
LV:	10 ·海瓜_V2	- 潜撃_V5
- 1	臂持_√5 ÷抄襲	LV10 -單
李章	部使用熟練度。	, Ç

功"目能"造成傷害"的技 能。例如一般的"攻撃性 『技能・但是在一般地區上並 不能對人物铯放,所以只能 在PIP場或是及城戰時才能再 機會習得。而習得後的使用 性方面,例如騎士的「投擲」 長矛攻撃」, 在使用詩一定 學裝備槽·但是…流氓能裝 備積準?答案是不能的,所 以就算修愈了也無法使用。 就算是商人的「手推車攻 撃」、石俣別文的手推奉選 你推=.=a,鍊金術師的「火 煙瓶投擲」和「強酸攻擊」

風是人物身上密有火煙瓶和鹽酸瓶時可以使用。所以如此一 來·輔助性的法術就沒法習得·而像是「治癒術」、「十字 鬼魔」第四章が接筒・1000装備紙制管神話を飲養破使 人物磨性頭變成不死變性來受到傷害習得(「光獵」可以使 用隱匿來營傳)。但是如同修到法巫師的攻擊法術般。[於不 喜的流氓所施放的效果實在是會令人汗顏啊!

另外還有一點不便的是,由於是屬於被動技,所以在巴 經抄襲了某一技能時·後來又被絕放其它技能的時候,先前 而被前的金板之後的投解所需要過去,且當死亡時以及在變 換地圖時就會忘掉所記憶的技能(達方面的判定跟覺醒藥水 般的判定相同·無在"同名稱"地圖上),所以在PVP場或攻 城壓記憶後再帶到其他地區使用的方法是行不通的。

而「抄襲」的前置技能「爾特」的實用性如何呢?當使 用後,被爾特的對象實和自己一起傳送到地圖上的任一點。 之後自己會有Delay的時間,但是怪物卻不會有(同是玩家角 色的話就有待觀察),所以如果晉持的是強怪的話,可能會 讓自己陷入危機當中。這在組隊時也是無用的技能之一,飛 走了要找語來蘇忙打修師217局到是《以當當》。直接"。 在8.人扩泛的時候把这多物醉得走,效果非常聯番項,只是 兰不良建議會要飲



於 脫衣系流氓

建議 配點法① 海滨型 建議 配點法② 雷南型 建議 配點法③ 前電影

12.	強奪	1627
1	億錢	1,4
335	背刺	LV10
25	卸除頒盔	LV5
1	卸除盾牌	LV5
1	卸貯造甲	_V5
	卸除武器	LV5
(F.45)	流氓天國	LV1
蕉	清洗	LV1
3	旗幟金鴉	LV5
W	企 鴉	LV1

總含JOB L 750

遊奪LV4 ●偷錢_V4 →背刺 _V10 +卸除頭盔_V5 +卸除 卸除武器。v5→流氓天赋 LV1 +清洗 LV1 -旗幟 孟鴞 (だ・金編、1・強奪、

100	強霉	10.5
	偷錢	2,1
1	背刺	1.17
	卸除頭盔	. 5
5	卸除盾牌	1 , -
y	卸除益甲	Lyô
	器活物低	14.6
3	毎年************************************	

總合UDB LIEC

強奪_V4 + 備錢_V4 + 酶刺 _V10-- 卸除頭盔_V5 · 卸除 盾牌LV5 →卸除篷印LV5 -到除武器_V5→單手塑使用 熟練度_V10

F	強奪	
	榆錢	1.9
135	背刺	2.10
75	卸除頭盔	LV5
5	卸除盾牌	0.0
72	卸除鎧甲	L b
	部別問題	LV5

總合JOB LV50

苍鹭_V4 - 偷錢_V4 - 背劍 _V10 -卸除頭盔_v5 - 卸 院看牌_V5 - 卸除造甲 LV5 - 卸除武器_V5 - 強 象 八 偷錢...



這類型的流氓配點方式是以「卸除預签」、「卸除售 牌、「卸除錢甲」及「卸除武器」為基本的記點。這四種 技能在PVP或是攻城戰時對"人"使用時,可以讓對方一段 時間裡無法裝備該物品,對於廠低攻(守) 城方的戰力商很大 的幫助。只是如果對方有預先使用鍊金術師的「化學隨盔保」 .遭」、「化學盾牌保護」、「化學證甲保護」及「化學武器 保護」的語,那將使得這些技能失去效果。而使用在怪物身 上的話、「卸除武器」可以降

低怪物10%的ATK。「卸除頭盔」、「卸除 **育牌」及「翻涂箍甲」則各有滅低慘物** 10%的DEF,双果並不如預期,總之,這類 型的流氓還是在攻城戰中才能帶見他們的

由於修滿「卸除武器」只需要在JOB LV27就能達成,所以剩下來的23點技能點數就再依整態來愿 分為搞笑型、實用型及偷羅型三種。

● 搞笑型

许不多写"目的"之 外一副修的技能就是以惡作 泰 為主即"技能" 监利是 必學)・這些技能在實戰 中是完全沒有任何效果 的,有的只是可以亂產 鴉別人工會應的「旗 嘅產鴉』和在地上寫

字的「塗鴉」技能,純粹只是博君一笑。至於「流氓天國」 也並沒有想像中的好用,因為它只對範圍內(3x3)的"流氓" 有效·其它職業的玩家進到範圍內一樣會被怪物攻擊。而便 用中的流氓也限定只有"坐"在地板上時才有功效,只要一 站起來就失去了双力・遷在組隊時會被當米器:單極時去剛 找個流氓來陪你"坐"在地上,就算找到人,但是兩個人" 坐"在地上會有任何意義嗎……

● 實用型

副修技能則是把惡作劇移到了「單手劍使用熟練 度」,這麼點的目的是強化使用短劍時的攻擊力,不管是 道三種型的哪一型,都是在戰鬥時以短劍為主再搭配盾, 所以為了練功方便才作如此配置。但如果想使用弓箭的 話,就把那10點挪到「蓋碼之眼」去增加弓箭的射程即 **□** •

● 偷竊型

主修" 卸除"之外・副修判是回頭把「強奪」和「偷 錢」技能點到滿來增加偷竊的成功率。在遊戲設定中有點 小小的Buo,照理說偷竊過的怪物重複偷竊的話並不能偷包 物品(錢),但是區前卻是以技能來分,「偷竊」過的怪物 退是可以「偷錢」, 而双擊時的「強奪」又還能再繼續的 剥一磨皮,一角三吃的感覺真是太棒了!不過與其強化" 衛羅"技能。倒不如練上一種的"實用型"還來得有攻擊 力、因為偷竊這種技能、蓮氣才是王遵啊!

全国道家运用面影

武道家的既能無論怎麼配,都是從「識少字」開始的,严「識少字」的前置 點數就是在服事時期的「天使之擊」和「天使之護」,且都要修到LV10,所以無 論是哪一型態的能力配點,在技能配點時務必將這兩個技能修滿。「六合章」要 點滿 20%發動300%攻擊力 或是點至1.15 25%發動200%攻擊力 把剩下的5點點去其 他技能就端看個人·在此我是傾向於點滿來強化發動時的攻擊力。

全修系武道家

所謂的"全修",就是為了習得「弓身彈影」,此類型 的武道家必須要每一種技能都修,但是卻沒有一個技能是能

建議 製味法

YET DAY	THE REAL PROPERTY.	
	鐵沙掌	45
	蒸	C+5
*	吸氣	cv1
Ω	爆 氣	. 43
	浸透勁	143
	彈指神通	113
9	阿修羅霸團掌	1.3
344	移花接木	L v 5
	六合拳	L = 5
100	連環全身事	_v3
1	猛龍跨強	1.13
Q	金剛不壞	1.3
1	真劍百破道	LV2
127	運無調思	LV2
1	弓身弹影	LV1

夠學兩的(「蓄氣」是為了後 續技能而必須滿的), 雞而不 精是它的最佳寫照。那 遵 「弓身彈影」有何過人之處 呢?實用嗎?從目前的情形 來看來看,答案是持否定

總含30B L V48

纖沙掌EV5 →蓄氣LV5 →移 花接木LV5 -六含季LV5 -連環全身掌LV3 -建稿譜磁 _ V3 → 金剛 不壞 L V3 - 真衆 百破道LV2→運氣 酶患LV2 --漫透勁LV3 -彈指神通 。、3 ·吸氣。、1 ·爆氣。、3 · 网络雍霸凰歌。73、弓身彈 表2、1

的,因為這技能無論在單樣或是細隊。 並 复有它能發揮的 餘地,要說有的話,那將會是在牧城戰鬥時刻吧!利用它來 突破重重人網、火網,直接來到工會石前攻擊,不過這只是 一個想法罷了!實現的可能性不怎麼高……。

當修練到「乌身彈影」的時候,108等級也已經到達了 48. 剩下的兩個技能點就隨自己喜好來補充哪個技能,我倒 是會連議點在連續技能裡頭的「六合拳」或是「連環全身 掌」・「六合拳」是為了強化普攻發動時的威力(LV5和LV7 差了40%的攻擊力)。而「連環全身掌」是為了在發動連續技 時能有更強的效果(從300%變成400%)。那為什麼不點在更強 的「猛龍誘強」呢?原因就在於它的使用頻率並不如「運環 全身事」來得高。除了這跟「猛龍饒強」在命中敵人時有震 退的效果之外(還要這過去繼續攻擊)。它還需要使用到一顆 汽球體目耗量的SP又高,所以如非必要或是要展示攻擊力的 時刻,用到的機會實在不是那麼多。

總之呢・這類型的武遵家在實戰時並不是很實用,但卻 是令人不得不懒服的一種堅持,姑且不論這堅持是好是壞… ···有可能練成之後會萌生砍掉重練的意頭吧!=_=&

阿修羅武道家

建議 配點法

	鐵沙事	Lv5
	善氣	C 4.2
136	吸氣	LV1
O	爆氣	LV3
庫	漫透勁	LV3
F	彈指神通	LV3
意	阿修雜語夏季	LVS
	移花接木	LV5
9	六合拳	LV10
	通環全身掌	2 + 3
N.	猛龍跨強	l
133	直劍百破道	L v 5

總含JOB L 150

譲沙掌。V5→ 畜氣。V5→ 移 花接木LV5 - 六合拳LV5 -運壞全身掌LV3→猛龍跨強 LV1 - 浸透勁 LV3 - 彈指神 通LV3 +級氣_V1 ・爆氣_V3 阿修羅爾图拳」、5 - 真剣 百破逼Lv5 -六合睪Lv10

此類型是以追求極致破壞力的「阿修羅霸 團拳」為主,包括「真劍百破道」在内都是為了 使出「阿修羅額團季」為配點主體。「阿修羅霸 團拳」雖然有署最高1000%的攻擊加乘。但是其攻擊 力是根據SP量的多專為計藥基礎。一經使出後SP將會完 全秆鄉, 目在數分鐘内不會自然恢復, 所以算是一招"表演 性質大於實用性質的技能。不過也因為擁有瞬間破萬的威 力,在目前的角色中只有體騎能達到破萬的血量勉強撐過一擊, 他的職業就難述被秒殺的命運、當然那是在命中的情况下。

那打MVP呢?一次就打過萬的威力是不是很容易得到MvP 呢?基本上當打完一擊要再回SP(猛喝"藍水"或是來 類"天 地樹果實") - 然後文要造出5顆氣球體來使用爆氣(集一顆耗時 約1.5秒,SP消耗8),接著再造出5顆氣球體來使用「阿修羅 霜凰拳」,這之間就需要半分類以上的時間,在這段時間裡 題,Boss怪可能早已經被打死或者是別人的累積傷害大於自 己打的傷害(咻咻) 連矢遺是一樣吃玉的利器),所以在效益 上不如其他職業吃王來得方便。不過如果是用「真劍百破道」 夾住王再接著使出「阿修羅霸凰拳」的話,也是會讓旁人發 出"驚歎"的表情喔!



連續技武道家

這類型想必是許多想修 **練武道家的玩家最想修練的** 類型吧」擁有除了不甚實用 的「阿修羅霸凰拳」之外的 所有政擊技能,且能色分音 的發揮遷些技能的效果,從 「六合拳」→「連環全身掌」 →「猛龍誇強」這一系列的 攻擊,遠距離攻擊又有「彈 指神通」 這技能(用過都說 極Ⅰ)・這一連串下來的結 果,已經能讓一般的敵人大 您吃不消,只是在SP的消耗 上自己也會吃不消吧!所以 在攻擊上還是以普攻的「六 合掌。為主,情况允許的話 再使用其他更續技。「漫透 勁」的威力則是視敵人的防 禦力強弱來決定攻擊力。防 製力越高,所受到的打擊也 會更為猛烈,使用時得挑好 對象才有好效果。

這邊提出的前兩種配點去的 不同點就在於「真劍萬破道」 這技能,配點一是點了4點 的「真劍百破道」,而配 點工則是把點數給配到 「鐡沙掌」來增加15攻撃

力(也是可以配到「移花接木」去增加Fiee),就滿看玩家想 強化哪項。配點一剩餘的兩點也是是玩家的需要點到「浸透 勁」或是「鐡沙掌」和「移花接木」上・甚或差「吸氣」和 「爆氣」都可各加1點。

至於為什麼「真劍百破道」不點到Lv5呢?因為沒有修 練「阿修羅靏園拳」所以也就沒有必要去點至LV5選 L在攻 擊敵人時可由LV4的「真劍面破道」開始,接著可發動「運 環全身掌」而再繼續使用下一波的連續攻擊。而如果是對上 防禦力高的敵人時可調整成 /3的「真魚百碗道」,這將會 給該敵人超強力的反擊。重要的一點,在發動「真命百破道」 的同時雙方都不能移動,這時可以慢點使用接續的技能,這 段時間内可以留給隊友慢慢的來"蹂躙"對方。

至於配點三的點法是為了想偶而來秀一下「阿修羅霸團」 拳」而配的,是将原本滿點的「六合拳」調降至i V5,而把 **這些點數給調配至能習得「阿修羅霸風拳」的點數,還能有** 多餘的1點修個「金剛不壞」來玩玩(不想點的人可以把點數 點到其它方面),不過在基本連續技方面的威力可也是沒差。 侵多的驛!

建議 配點法 ①

選っ掌	LV5		雞
震 震	LV5		尧
漫透勁	LV5		1
彈指陣通	LV5		38
移花接木	LV5		13
六合拳	LV10	3	7
通環全身掌	L.5	3	追
猛龍誇強	L+5	<u> 3</u>	12
真劍百破道	LV4		H

總含JOB LV50

鐵沙 掌 L V5 → 蓄氣 L V5 →移 花磙木。5 - 六合秦。6 -運環全身掌_V5→建雜語強 LV5 + 真熟 百破 道LV4 +浸 透勁、V3 · 彈指神通、V5 · 六合學_V10 ·漫透勁_V5

建議 配點法 2

	鐵沙軍	LV10
<u></u>	吾氣	LV5
	浸透动	LV3
F	彈指神通	LV5
الحد	移花接木	_,5
3	六合拳	2.13
3	連議全身掌	_ v O
3	猛龍跨強	2+5
Tr.	真劍百破道	EV1

總合JOB LV50

鐵沙掌 LV5 - 蓄氣 LV5 - 移 花接木」、り・八合葉」、り・ 連環全身掌LV5 - 猛躍譜 強_V5 →真愈百破道_V1 → 浸透勁LV3-彈指神通LV5 -六含草_V10 -藏沙草 、100°移花接木。/1

建議 配點法 3

	鐵沙掌	LV5
4	西 藻	LV5
9 ₽	吸氣	LV1
	爆氣	LV3
4	漫透勁	LV3
F	彈指神通	LV5
*	阿修羅爾圖拳	LV1
	移花接木	Lv5
	六合拳	LV5
	連環全易掌	L√5
34	猛龍跨強	LV5
Ω	金剛不壞	_V1
	真劍百破道	LV5
ude A		

總含JOB L v50

鐵少掌1V5 - 蓄氣LV5 +移 花接木LV5 →六合拳LV5 → 厘環全身掌_V5→猛魔語強 LV5 - 真劍 百破道_V4 +漫 透勁_V3 - 彈指神通_V3 -吸氣_V1 - 爆氣_V3 - 阿修 羅霸團拳。11-真劍百破道 LV5 - 彈指神通LV5 - 金剛 不壞[V1

- ♥ 大鹏粤蛋卡:林卯生
- ♥ 白幽靈卡:沈致君

- 螳螂卡: 宮田紀夫、劉昆鑫、菱慶明
- 畜骨卡:范世安、何益德、凱穌豫
- 〇 丝要衡主卡: 許続妮、劉家鴻、凱領文
- ○參争卡:張琴褒、林巧芬、伍峰宏
- 聖誕波利卡:臺凱琪、張凱鈞、吳宛婷
- 傑諾米卡:林嘉琪、伍瑞文、黃啓達

- ●1. 請以RO官網之名單及發送時間為準
- ●2.領取者請以抽獎卡上所項的角色向官 網指定角色領取委品
- O3.領取獎品時發送人員可能會 加以認證,請以抽獎卡上所項 的資料答復。





298号更有重玩展。

TOKYO GAME SHOW 2003

首先再跟大家說聲抱歉,無法再上一期給大家一次報導完畢,這次我將繼續報導後面 4 區的現場狀況以及遊戲內容,不過……因為小尼給我的騙幅有限,加上事先沒有規劃好,所以我的報導有點虎頭蛇尾了……汗,請大家繼續往下看吧:



SONY Computer Entertainment Entertainment

SONY的會場以《EyeToy: Play》作為主打,正面的舞台不時主導主要舞者為意款遊戲作宣傳,以隨哈熱舞來炒熱現場氣氛,現場發放的橘色宣傳袋子是會場中最大的袋子,因而… 大家袋子都定是恒袋子當作最外會的袋子,來把會場的DM帶回台灣……哈。背後的試玩台中也架有《GRAN TURISMO4》這款遊戲,支援的驾駛方向盤裡是令賽車迷法目的GT FORCE Pro(第一個可以轉2.5圈、900度的方向盤裡桿)。



WILD ARMS Alter Code:F

数障主機 P'ay Stution 2遊戲機型 RPG機管日期 2003年11月27日

spitz



局 WILD ARMS》系列的 最新 代,《WILD ARMS A1ter Code F 强調 T 声射進 化,遏點,這次的故事為本 當初的1 代為藍本,將其本 來的2D 遊戲改變而成3D 遊 戲,並且增加了新的角色, 也同時把所有的角色加上語 音,雖然故事是實的,相信 不會令玩家失望的。這次預



統将讓玩家可以取為等級低敵人的戰鬥。遇到敵人時,都 會昌士一個驚漢號。當驚漢號是白色時、玩家就可以迅速 按下X鈕,使用遊戲獨有的ENC計量來取消戰鬥。ENC計 量會隨等級增加,也會隨著時間回復。玩家可以自由應







用,當然如果那家又推過,來不及被火船,一處是會進入戰鬥。當師漢納是將母稱,代表數《海將服門家港大多,所家的以直接不知其一分言 可能可以以自戰鬥 當職漢為是紹子達,代表 81.0 計可不夠或是數數人金襲,這至終不能以自動鬥 2 17 gauge」



人命襲,這時終不能以中的語:2 .IT stuge」 在每次數學結束之後,如果 有得天HP,「v.T stuge 平時將密查·,IT 的存了來中數也沒角色的 HP,就家 終可以在對圖·水果 楊登·· 大 來記憶 /IT 的存置。

ChainDive

對應主機	uy St. * 70 7
遊戲類型	1175
發售日期	103 10 16 13

思是一部操機機器人 的動作遊戲· 85 耳上軍器 「壓架單一所行權环模慢 略」的老數碼· 区而遊戲 舞台單程建立、宇宙中交 錯進行・不過主角化不能



由田在空中行動。以資利用在手的武器發生 point Ti 以通接才能在空中多导播。就家在操設上要視許普達等。 遊戲将像格問意數 接,「以將及數量 Doombo , Cumbo 數數多,數力越大,達到一定 compo 數世期已 20-P

SIREN (屍人)

對應主機	7 4	\$-1-	on	1
遊戲類型	, p.			
教師日期	7'	11.	. 1	-

又一款全新的网络石 除遊戲問生了,但於遊戲 嚴 讓人感到. 题 年的一點 是 全部的 3 D 角角標盤



都是由真人化妆拍攝,再利用3D 社至校下榜製于成,所以到3D 在著的政商多議人随時成別不再有要一卷線人物箱定用20人以口,具有十分豐富的家區重要,遊戲中可以為戲的是場常中不識的表現方式,讓人更有多歷其認的多覺,遊戲中則家將可以把導到移到第人多其一角色上,藉此獲得戰鬥得利其數或遊戲機構下去可看到

EyeToy : Play







會利用 S: 福列機相張土計家、在集別像節提在發視上, 計家計畫數數,制數與一萬的電聲調體式算數。 般,用 多程序中單程 目上符合整數要求的動作,現場玩起來十 心有趣,不過大為。用攝影機多應光線,如果仍開始不 好,實驗生態也不是的計畫,即擬實情的一將數類重多 試各樣都看,有看後用手上拳次擊數人的過數,或明止 掉落相觸打到人的一路動都有

SOCOM : U.S. NAVY SEALS



更成为特性的第一人域的 更成为特性的第一人域的



製作飲・作品一提的定代每支援PS2 網路・ゼル16 人建設 登址・完一大時代制圖支援常備克制的耳機・医布連線的 所属・T以西接服多复馬属・布留人遊戲的時間・世間以



用资产的重接下建指个指揮之验 AII 由行動,不是前提建 你 的田文基。《明然严集》 ps 下文版》并且文下指令,如果是 类版就是有英文字

ラチェット&クランク2 (Ratchet & Clank 2)

野鷹主機 [1], 5tut n 2 遊戯構型 的 F が 以 機器日期 2003 ほ 10 月 11 に

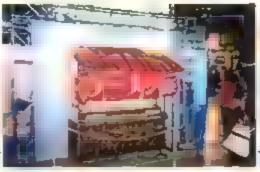
有趣的動作 遊戲 ラ チェット&クランク は 将権土2代ア・温次将に



1代多十20多種新武器,會計超過60種計器,讓此家可以自由依依見逐用各項武器,這次配大特色就是工人了一些無例份 第的要素,可可是可能数人將會獲 事件發 值,城家可以利用。這些年發資及是自己的計器可能發展,更增予了遊戲的可能度



TOMY 今年除了價例主打 ZOIDS 之外,今年遷區 加主打了 人影恋者 NARUTO 系列遊戲,這次一二氣 展出 2 款不同類型的遊戲,為了造勢,TOMY 層架設了主 角鳴人最喜歡的拉麵路逐端 - 「一樂」在會場展示 - 頁 是有趣。





NARUTO - ナルト - 激門忍者大戰! 2

對應主機	GameCube
遊戲樂型	RD 品番斯戰格鬥
豫言日期	003年12月4日

「火影の者 NARUTO ,這部連載曼世最近越來 越紅了,除了電視卡通



外,這種門者對戰的黃樹內容蠻適會療來製作遊戲,而 「大製物器(NARUTO),就同時授權給TOMY銀BANDAI配不 同主機上來製作遊戲。 TOMY 這麼的遊戲是以 GameOuce 帶 主機,已經做到 2 代子,這代最大的特色就是3 進了 4 人 對戰模式,可以下時讓 4 信助家互為戰人的對戰,而有 2vs2 對戰,實力夠的語也可以進行1vs3 的對戰,堪而了 許多對戰樂趣,同時上代為人語傳的爭爭還少問題,這 代也作了改進,是因為!代是販得廳視卡通報的接權,當

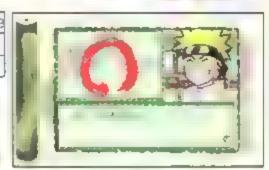


時電視卡萬板的角色量 不夠多,而是時電視卡 通户和到本包考试之時, 所以2代的遊飲得書福刊 那時出場的新角色,預定 有要丸、牙& 不丸、寧 次、モ马……等/

NARUTO - ナルトー 木ノ葉戰記

封薦主権	fameBoy Adventure
遊戲舞型	戰略山際
业第日期	き生

這是TOM另一款「火 影で者」的遊戲、不過不 是一款格門遊戲,而是



一款數略遊戲,玩家將會在遊戲提供的30張以上的地圖 上,進行戰略遊戲,改事劇情是廣進到中很考試結束之 時,遊戲額外提供的習者圖鑑模式、問答模式都挺有趣 在全破之後,玩家可以將遊戲中的各角色自由組隊, 然後眼明友進行 GBA 60通信作戰。



TOKYO GAME SHOW 2003

HAMSTER

第四區



追次的 HAMSTER 主拍 す くすく犬福 與 eJay 至列, 現場有「犬福」的實體午傷在 現場造勢・+分司愛・ YeJay



》是一個可以讓研家利用提供的工具來作曲的遊戲,有 《Dance elay 《HipHop elay』、 Techno elay 三種 不同曲画的遊戲可供選擇,另外有裏出一系列的擴帶電 話板的遊戲讓人試动,這些攜帶電話板的遊戲前面都有 卷 □ 「Game 發症島」系列。

すくすく犬福

豊富日間 10/3年11日1日

這是一款可爱的 不, 建筑灾窟, 事力 邊 … 「大陽」的育成 产去竟然是要靠玩家 回答問題的程度而 定·隨著抗家宣管問 題的種類、或績、將 會進化士各種不同類 型的 犬傷」





第

t

配

KOEI

第四區

KOEI 的展場跟去年-樣,還是規劃停挺綠意卷然 的,都用一些樹木來裝飾會場,會場中展出許多已經發 售的遊戲、希望可以吸引另一次的寶菓、盧藍遊戲菊 真 三國無雙 3 ×BC× 版、 真 三國無雙 3 猛将傳 PS2 版、 信長の軽望 Online PS2 版、 全色のコル 夕 ^ 一款 PC 版的物爱简或慈蠢 ······等,另外也展走了 『信長の野望』、『真』三蔵無鑒 的機帶電話板遊戲

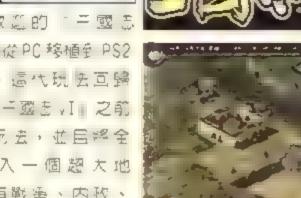
TOKYO GAME SHOW 2003





三國志IX

對應主義 Flay Station 2 遊戲舞型 女生机 是中代 J0 ₹ # 12 H 20 L



受歡遊的『三國話 IX: 即將從PC移植至PS2 主機上,這代玩去回歸 成早期、三國忠・川・之前 的君主玩去, 並目將全 中國納入一個超大地 圖,所有戰爭、内政、 外交都在同一張地圖上

作業,不會有切換的困擾,而戰鬥市式也不再是百合 制,而是採取類似即時數略的玩法,各為「Mission Agent System。 簡稱MAS ,玩家將下以在「數略階 段。對每位武将下達指令,等到「進行階段」是些武將 將會同時去執行玩家下達的指令。

太閤立志伝V

對曆主機 PC 重版

遊戲類型 泰史特特的代 1003 IF " IF E



通軟以裝匠秀宝為 主角的日本歷史模擬遊 戲、轉眼間也产行工到第 5 代了·玩家将可以如蓋 史上的楚色秀善一樣,招 兵買馬來統一全日本,丁



賊、茶人中奪到「天下三」的钥號,這次的 5 代除了商 人、忍者外,選多了鍛冶屋、舞戰、茶人、醫生等職 業,玩家可以依暇自己喜爱從事各項職業,依與自己的



能力創出一片天 空,在戰鬥系統部 分,除了六角格回 合模式的重修戰爭 外、鷹有l vs I或 複數、S複數的試験 事體數。

鋼鐵の咆哮 2 ウォーシッコマンダー

對篇主篇 Phay Station 2 散艦灰張遊戲





KOEI的另一招牌第 戦名作-《劉鑑の咆 **哮》,也即將把2代從** PC 移植到 PS2 主機上, 這次的2代講究"艦隊 戰"·玩家最多可以將 4 艘戰艦編成同一艦 隊,而每艘戰艦都有各 自的功能,有專門對 艦、或專門對陸的,玩 家可依照任務目的來挑 選戰艦,至於戰艦的獲 得方法,除了直接花資 金購費之外,還有依照



事件结果不同給予不同的重鑑,如此增加了收集重鑑的 樂趣。至於引人注目的主創敬艦部分,還次追加了160 種以上的零件,包含著近代才有的未來武器(如《光學》 述彩、重力砲 · 也為了讓初學者可以輕鬆自創戰艦。 特別設了「簡易設計系統」來方便玩家=

GI JOCKEY 3 2003

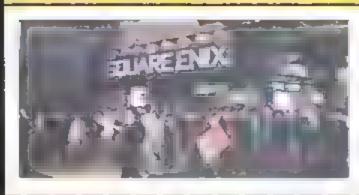
財職主機 Play Stathon 2 雅耐頭型 鼻甲模毒遊戲 **景言日期 2003年10月30日**

运数(CEI 招牌的賽 馬遊戲即將推出 2003年 的版本,預定収入今年 工工年所有新馬、新騎 師的資料,口加強了玩 家vs玩家的對戰模式, 也追加了每外春程的部 分。另外,是如的馬匹 資料編輯器讓玩家可以 自主變更馬匹的能力或 伍性。









今年的東京電玩展是 SQJARE 與 ENTX 合併以來第一次的大型電玩展,看到 「史萊姆」與「陸行島」士硯在一起・總覺得有點不習慣・因為目前是合併第 一年,所以都是原本各市的體系的遊戲繼續開發,不知道未來會不會有「史萊 姆。vs 降行島 的遊戲主張,挺全人期待的。現場也有展示太十之三的爾際 版 - 《FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION》,不過竟然多了 LAST MISSION,這不是擺頭要再搶錢一次 ^ ~ | | •

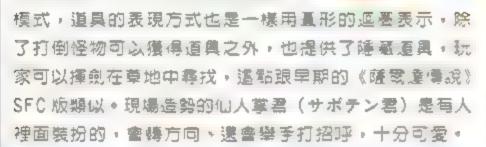
新約 聖劍傳說

遊戲類型 執作RPG

財應主機「CameBoy Adventure

雅管日期 發生中

SQUARE 出名的動作 RPG《聖 劍傳說》系列又推出最新作品 了→這次將在GBA上推出遊戲→ 遊戲延續著前幾代的基本玩法。 還是採取平面 360 度動作 RPG 方式 進行遊戲,不過比較特殊的是,在 進行頭目戰時,會切換成橫同堪蛀的



鋼の錬金術師

P'a, Station 2 IT IT RPC

1003年12月11日

這個遊戲是司名養養故 绢成卡通,再设编成遊戲



的,故事是故之一固充满署鍊金術的架空社會, 2 兄弟為 了复生的問的母親,使用了禁患的鍊金術,不過禁忌之術 不是他們 2 兄弟可以控制的。因而奪走弟弟的肉體以及哥 哥的左脚,哥哥不得已以他的右手為代價將弟弟的靈魂打 在機器鎧之中。哥哥為他失去的右手跟左腳裝上鋼鐵鎧。 因而被稱為「蠲の錬金術師」。為了使弟弟恢復原狀,遣 2 兄弟踏上了尋找「賢者之石」之旅,因為還是卡通移植 的,本遊戲養大特點就是畢場時,會以卡通來直接表現, 是款劃畫述不能錯過的遊戲。現場有架著弟弟所寄生的機 器籍造型模型。

FRONT MISSION 4

遊戲舞型 戦略 RPG

附屬主篇 Play Station 2

豫書日期 2003年12月18日

很久沒推出續作的『 FRONT MISSION》系列即将 推出第4代了,遊戲延續之



前機體自由改裝、然後發生事件進行戰鬥的遊戲市去。 機體也是分為房體、左季、右手、腳部4大部分,將會分 別計算損傷,另外這次增加 link system,可以把之前單 經的 1vs1 的戰鬥,發展成 4vs4 的戰鬥,因為這是第一次 移植到 PS2 上發行遊戲,所以還次的審面也是很講究的。

戰鬥地圖將會比3 代大 10倍, 所呈現的建築物 也會更精細,另外, FRONT MISSION》系列也 格推士優吉園,将會把 菌初在 SFO 准士的 1 代移 植到PS上,預定追加新



的角色,整個場區也會圖對繪製,也會增加簡易戰鬥模式 (不點切戰鬥家面的模式) · 另外也會出個《FRONT MIS-SION HISTORY》,將之前在PS上出過的2-3代與現在的1 代變或合併版道錢 ^ ^ | | | : 另外也傳出線上版 - 《FRONT

劍神 DRAGON QUEST 甦りし伝説の劍

對應主機 展他

遊戲類型。標本年色提出

這是一款《勇者問惡 龍》系列遊戲,不過……不

是單純的 RPG 。而是研家拿著特殊的遊戲與手书、對著電 視螢壽揮擊,另外值得一提的,盧敦遊數不需任何遊數 主機・只要拿著部把"劍"以及它改造櫃卡的地方,們可 以在任何電視上玩(當然是指有AV 端子的電視 · 医等 本支援任何主機。所以遊戲畫面大約只有 SFC 時期的等

級、充蓄農農的復告 图 現場的試玩台灣滿 了符要强能逐步的统 家、張場一群人重善食 **複繫的場宜為有趣的**。 試玩的参加獎是整板一 張・如果達動曲橋分數 的註,會送沈家史萊姆 阮禹一隻。





スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ團

對應主機 GameBoy Adventure 認用課題 動作 RPC

「步乘姆」大慈仁,這 回竟然當上遊戲生角,這歌 《勇者鬥聲龍 · 來列的GBA 遊

登警日期 2073年11月14日



戲,玩家將要扮寫一售藍色的「史泰姆」,這麼「史泰姆」 將可以做出各種爆笑的動作,如:但長身體或柱狀,或 原動器跑步。現場的試統台是安排在史萊姆玩馬堆組來 的小山之下,堆起來真是推翻。"



JUNKMETAL

對應主機 PC 機能

遊戲類型 線上 3D 機器人動作 許報

這款遊戲讓玩家份寅 名 機器人的駕駛者。在遊戲中架 空的社會中進行遊戲, 遊戲提



供了各式各樣的機器人,以及全 3 D 的社會媒體,遊戲的



橋書家将田横』宏、杉事善 夫、藤高建機、木下ともたけ 交擔任的・是評算早主団的 30線上遊戲

疾走、ヤンキー魂。

對應主機 20 系数 雅蘭類型 線上磁子小電 機個目別 28 1 "中

想要「不良」、「我 差」一下進つ追取毎週 印芝飲将會讓玩家體會 當「不良」年、ヤンキ



一 是什麼係覺,那種限能在電影、憂寒中出現的情質,疾走、ヤンキー塊 将需讓玩家一一體會,遊戲中的遊級、裝扮、機爭隻型、腳踏車隻型都完全可以由玩家田上打理,是一種特題性+足的線上遊戲

TOKYO GAME SHOW 2003

NTT DoCoMo

第四扇



MODE 解發的遊戲・當中遊戲不乏著名的數投稿的遊戲。 如 BANDALED SDかンタム COENERATION 、 、 KOHIED 点・上國無襲 I mude 、 信長の新望 全点板 、 NAMODER 大阪の達入 ・TAITO的 都重で00!3D・・ CAPCOMED DINO CRISIS ……等 另外値像… 複的是由



TOKYO GAME SHOW 2003

GAME SCHOOL區

第四區

這區的後半部依然是以 3 A M S 及 S C H O O C 遊戲學校 為 中 · 中 有 1 9 家學校參展,今年繼上年一樣,還是有學校為了吸引人能來開放填寫。 是有學校為了吸引人能來開放填寫。 P 卷 · 祭生了 P S 2 、 x b c x 、 S A N E C U b E 來當作填門卷的往獎獎品,因而這區的處都是拿著校子在填寫豐卷的人







這次〈ONAMI 國意與HUDSO'、、Genk、 元氣 一起科應大概日参展,因而還是 適連互積最大要區的第一名,這次KONAMI 最大的特色就是 snowgini 琳娜滿田,每 個遊戲都有符合自己遊戲特色被裝成穿上皮角造型服裝的 snowgini ,真是讓我們 大能跟區。會場中有展生 DDR 嚴新統一 Dance Dance Revolution EXTREME , 確定收入 110 首鄭莊,真是多期

COOL GIRL

對麻主機 Play Station 2 遊戲類型 Th作 F RX

教育日期 1004年1月福宝



這是一款 3 D 動作遊戲,遊戲有 2 名女主角,都是 TAKARA 於 2000 年推 台的 "CCOL GIRL"玩偶,分別以做 ICE 跟 ASKA, ICE 是擅長使用槍械的女孩,而 ASKA 则是 忍術高手。也就是《COOL GIRL》将會每 2 終改事動情, 彼此將會互相呼應,而且因為 2 者的攻擊猶重以及智慧的世界都完全不同。因而會有不同的遵訊感,等於在玩 2 套不同的動作遊戲。同時也會重新這 2 有主角的玩偶模型,真是會撈錢。

Castlevania

新聞主論 Play Station ?

遊戲仙人研究室

遊戲類型 14年近8 銀四日期 2003 年 11 月 27 日

2D 捲軸動作遊戲的大作一《惡魔城》系列終於要 登陸PS2主機了,而且這 次將擺脫2D 捲軸,變成了



3D 動作遊戲(話說現在 3D 遊戲兩意館,個人變得如果還是出平面機輔模式的遊戲似乎比較該……哈」,而基本概念完全承襲《磨魔城》系列,從主角拿著鞭子、敵人跟吸血鬼有關、到可以收集愛心來使用各種輔助道具,都讓人回昧不已,不過全部都改變成 3D 模式,想是盡有截然不同的遊玩感。另外,值得一提的是,這次的電視 CM 是邀請日本有韓國血統的女歌是 SONIY 來增任事工,現場電視牆上也有播放拍攝時的花器。

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

製造主機 ama(128 連動類型 手 1 1代 製質日期 1204年 (日本)



智能深刻 又名 特友に関 将要移植到GC ロイ・ 区学是GC 上的第一部作品・所以画次函数将結合1 代的故 事象情及2 代的操縦系統・可能是集2 代精華於一體的遊



図 另外・3代的 »METAL GEAR SCLID 3 SNAKE EATER 也計将在PS2上獨 古作士子・不過目前 3年 代整情報で以生知

Karaoke Revolution

製飾主機 213, 5131130 ? 遊動類型 213 11, 景画日景 2013年 1 17(37)

現在至計唱新的人越來



越多了,所以KONAM! 就提出一颗卡拉OK 的遊戲,基本上可以直接把可當作是卡拉OK 來使用,不過還是有能遊玩模式可以來嚴證就,如 Revolution made 可以教學模式來學習,也有其外式的挑戰模式 、Team Battle mode 可以 4 8 人份 2 逐來比較 單先數的意纸 、 Audition



Tode 試圖會模式、玩家 可以由4 红角色中選出一 名來參加遊戲中安排的試 圖會,進而展開一連串的 故事 ,可以圖唱的歌曲 也可以極時補充追加

TOKYO GAME SHOW 2003

HUDSON

第五廊

桃太郎電鐵12 西日本編もありまっせー!

| 動態主機 | 21ay | Station 2 、Camelube | 透影頻数 | 益質頻数 | 数質日期 | 2003年12月11日



審名的骰子遊戲 桃太郎電鐵 又即將推出12代,這次的特色是追加了西日本模式,玩家將在本川島大阪以西、四國等地的。地圖上進行對戰,這區的物件將會大量增加,並且當玩家進入目的地 大阪時,貧乏神景會變身或獨特的「大阪歐巴桑」,這位手提英藍、騎著和諸東的歐巴桑將會使主軍身蔣數來妨礙玩家 完外,全國編制追加了個新的NPC,資之神將會不定期變身或 變風反此。 ハリケーンホンビー 、將會用觀風次定玩家的要林物件:遊戲也追加1隻代表至連「成此練子」 ホンビー モンキー、物可以明上資之神作等,也會讓玩家的異情襲等,各種新NPC都可說十分有趣。

弱

天外隨境 II MANJI MARU

對關主權 P dy Station 2 · GameCube

源重量型 紅和風 RPC

费管日期 2003年10月2日

IO 年前的RPG 名作 天外魔 境[]. 鼠。各推士复刻板,當初可是 定在PC Engine 這個主機工 /年級 生大概都不知道的否圖遊樂器 如今HUDSON 將要讓玩家可味這葉遊 戲, 這報遊戲為一般 20 地圖畫直至



上第 人稱視點的戰鬥模式的 RPG · 類似於 ,當初全語音加上如司朱遵敬的本面,真是獨為天



人,如今将要把當初的20 개臺 審查全副放棄成30 數匯 + 加上 4 与主角各有不同者長的抨击,是 额不錯的 RPG。另外, 天外竇 境 [[] 一 | 七在35毫之中。

Dream Mix TV World Fighters

野事主義 Play Station 2、CameCube 那個獨國 對戰動作 遊戲

最富日期 2003年12月18日

這真是有圈的一款遊戲,聚合 了KONAMI、HUDSON、TAKARA 各大 名作的主角,所名在這較遊戲中來



場大星戰,参樂的角色有 轟炸超人、桃太郎 (桃太郎電 鐵 、臺灣名人、Yugo 獸人格鬥)、Simon Belmont (惡 魔板 Castle Jania 、パワプロ君 實況野球 、兵艦 Twinbee 、變形金寸、爆轉陀螺的主角 · · 等,竟然連 日本著名女玩鳴ー大工 リカちゃん 都有・遊戲目的是 名歌互 PP 降低・並把「キャラ塘」給打出來・再奪取它



獲得勝利,同時遊戲豐會依照 打鬥的精采度、有個「收視 率。系統來語分戰鬥場面,當 然打得越稿采,收視率越高。

FORYO GAME SHOW 2003

CAPCOM

第五區

BIOHAZARD OUTBREAK



動履主機 イ by station 2 遊戲舞型 上海帕作。哈斯哈 003年17月11日

追款 雲寧下溪 網 路版的故事劇情是發生在 3 代的拉昆市之中。



同時間内有8名不同的市民角色所發生的故事,這8名角 色的性格、能力都不相同,分別是警官Kevin、發生

George、報社記者 Alyssa、熟悉電腦 的大學生 rord 、 實气服務生 Cindy 、 プト議議員Jim、水電工David。戦 审細驗十足的保全員Mark,以技能來 at·醫生的含藥能力強、大學生有背 值首包,所以可以多帶4個道具……



等・所以玩家要充分掌握各角色的衝勢來面對這個生化 危機·玩家可以單人遊戲·把是 8 個角色的劇情都玩趣· 盖数10支援4人同時連線,大家一起逃出生天。

鬼武者 無賴伝



動魔主機 Flay Station 2 建心理型 各門對常規亦成 7003年11月27日

游動,不過不



再是在例的動作電腦遊戲,而是把1 2 代的主角集个題 來,來進行格問意數。這是最近遊戲界的趨勢嗎?什麼 都把它奏起來對戰 ^ ,所以許督在馬个單步和生 ~

兵衛,楓季阿邑廊鞍的夢幻頭海都可以在海敦遊戲中實 現,《無賴伝》忠實呈現了 思述者 的鬼中曼表十功



家工少異種交使用各 種因殺技。一些、表武 者 豆 思述者 2 中 的未超越題伏筆,都 能夠在逐數中的「故事 模式。拔哥答案

鬼武者3



日本主機 P ay Stat on 2 种作冒蹄潜戲 PO4年3片桶连



为引导 电武者3 · 电助者 母賴伝》·分別以大型 海敦點綴著會場 這次的 鬼武者3》除了再度邀請金城



武來扮演明智在馬介, 遗另外邀請了著名的法 國性格男星-尚電諾 (Jean Reno) 來擔任另 外一位主角,目前公佈 的畫面中竟然出現了現 代感十足的警車, --警,似乎是另一線法國 主角的巴黎場景。



SEGA 這次的靈場酒建的頭 **着特殊,把想推廣的遊數每輟**。 看一弦成了直上式的大飞机,然 後夏韓文一臺,這次 SEGA m 會 場限定権品の星ー分型區・統 **平每和遊戲都研合至一時色的** 精品,從豪子、訓練失時級、 • 話紙、便優紙、手程食品型材 墊 ……等、信用盈气,定要们

云纸玩, 會鹽床,在 **爆吸引了很多人到自** 巴塞斯的遊戲的說 坑 另外·SEGA 爱梅 出了一名列的《医遊 動·图片 SEGA AGES



2500シュース ・特殊で TAITO ET SIMP E 2000 ンリー ス川将軍優定有 2500 一幅 , 這些意數都是早期其他主機的 登載,現在以2500日幣的價格下移桶的動作

ASTRO BOY 鐵腕アトム

遊戲舞型 動作系数

遊戲仙人研究室

對應主機 Play Station 2

競演日期 004年春預定

日本著名臺灣家手塚 台虫筆下的フ年英雄 「原子小金剛」將要在PS2 上推出動作遊戲,遊戲將 會充分使用 PS2 的硬體。京聯 建立出一個全新的3D世 农,赢「原子小金剛」可以 自由在其中行動,雖然是



3D遊戲,但秦和的線條選是能讓人回時間不卡通上號的 感覺。另外也有一款平面動作遊戲在GBA上推一,單名標 為《ASTRO BOY 逾腕アトム アトムハートの秘密 ・ 22 款遊戲的問世說不定又會掀起一陣「原子小金剛」從意

どろろ

對應主機 Play Station 2 遊戲類型 功作音频 何我 **養管日期 2001 3 呑所 2**

SEGA於云卓正式取得 手塚台虫曼书罗编译数的 版權 · 所以繼 「原子」金 剛」之後,SEGA 天皇 将年 《どろろ》改編成遊戲(と ろろ在時報出版出的要求 全集中是翻成。多端 羅一,這個曼圈是教達著 個被魔神奪去身體四十



1處的少年 百鬼丸・存て找二十分身體・七與七句符 檔 多羅羅一起踏上討伐這 48 隻妖魔之態 …,這暫呆 取類以《鬼武者》的 3D 動作區域遊戲模式,為《鄭學妹》



電針列,平电丸在身體中 装入各種工器,如何的左 手之中的裝有一把T・ps 突然把軍中要撤改 第30 意 戲,等有點不習實77

Sonic Heroes

Pluv S ation 2 · GameCube · xBOx

到 中作 严禁

200434年1



图唐 子。80周新年 多,繼續多認 SELA 的多+台 政策,略 连在PS2 SameCure 、 xBCx 上進士 遊 數, 显次的主题代詞 隊",玩大将要操被3名時



單號,其中 Sonno 的能力是高速、Tails 的能力是飛行、 Kinuokines 的能力是图力,抗家将可以同時操練順 3 名主 角,将可以依符關之时间,任意切過去角角,如<u>馬到大平</u> 更加交流 50010 天医重過,因對飛行的關目或交給 Tails,進計鼓炎Boss載代KruckTes 去揮擎解中一遊數另



外設有「、落對戰」。 验?主角。豫之外, 遊戲選馬外設定了3 **隻隊任,讓玩家可以** 進行對戰・算是一意 遊戲兩種享受 另 外, CBA 上一有 款 名為 Soric Battle 的對戰差數,每位出 場角色都有自己 套 的戰鬥模式,玩家將 マル在4 古刊的舞台 上對戰,當然支援 GBA 矿連棉料散。

t

ぷよぷよフィーバー

對應主辦 Play Stut on 2 · GameCube · XBCX · DreamCast

建直接型 益知道對

銀言日期 2003年を確定

為受益智さき目的 「魔去氣包」最新至岁,依 然是哲子世策略·唐DC部 有包含,不過追款系列作 不在是之前的製作商-COMPILE 所開發, 因為



COMPILE 已経生學 で、新し SEGA ET Sonio Team 計接 下它的開發權繼續開發,不過沒有獲得再來無學的授 權,所以這次繪製的都是新角色,但基本的遊戲不析量 繼承接,這次除了全面 3D 化之外,還追加了fever率 統、連鎖相殺將可以累積中間八個蓋針「eversion」,當界 穩元成即可發動 fever 狀態,將會把領域內的氣向變成可



連續形式・直到海鷺植業・ 這樣面的學者也可以到點達 鎖, 先外二萬都是一次掉? 個相連至与下來,自次要整 看3 4 個氣包一次掉率的情 兄验生

Kunoichi-忍-

May Stathon 2 可可能 發展數學系数 2003年12月4日

去年推士的写着殺障 逐氧一 Shinobi ♂ # 83 續作,所贈殺陣就是《為 了展現電視、電影中忍者 平場華麗工将歌人全域的 場論、厂要扩家在直對歐 人時,八零符合一定條 件,州會監動「殺連川东 統, 整動之後, 玩家的可 以布本電上報當自己操作 的角色如何将数人収拾。 這次的股連名更容易整 **動,**至主義智移動、飛籃 走壁的移動系統要加進 化, 牙外 香味 自然是由 角變成美麗的女子者,相 心较達整机之後,一定更 為高、梅草……。其





サクラ大戰 V EPISODE O ~荒野サムライ娘~



對應主機 Play Station 2 遊戲舞型 活音 为作证法

發售日期 1004 年 67元



「櫻花大戰」的最新作品,只次的作品文學如今新的 故事・這次的主角是名為ジェミニ女牛仔・身背市本門 與她的愛馬-ラリ-在美國德 閣僚的故事 完外一推



上了一款 PS2 的 面海 连载 サクラ大動物語 ステ アスドヤ ・ こが 意動引足以 サクラ大戦 3 的花盖 巴雷奇思數 舞台的智能物語



TOKYO GAME SHOW 2003

Genki

第五區

聖 厘 新撰組

對應主機 Play Stat on 2 遊戲類型 医史勒作迹数

發售日期 2004年1月12日

這是一款日本歷史考 據30動作遊戲,玩家将 要抗害專未年代負責在京



都維持治安的新撰組武士,將要負責討伐不良的良人。 歷史上的「池田屋事變」、「芋睾鳴福殺」等事件創會讓 玩家——組驗、權住「抽象關江 砷 曼斯背景的玩家,凡思找怎 并遵衡來玩玩。





BANDAI 展場讓 人最印象系列的還 是它的各動式電視 產,平常的時候是 正中間一台大型電 視,在右兩邊試玩

台頭上各有1台中型電視,平常是各區橫趺自己的宣傳者面,當機關各動之時,那2台中型電視會往中間靠機,將會跟中間那台大型電視合供成一個買螢幕電視艦,那種

用3 個電視展現工副揮電駅艙的書面真是相觀。其中《機 動戰工7カンダム エゥーコ vs. ティターンス》為3D 司運遊歌 - 《機動戰工カンダム 連邦 vs.シオン》的續 作,除了追加「7カンダム」中才有的剛彈之外,此作將 可以支援2vs2的對戰 著名的「超時空要塞」卡通也推出 了新遊歌 - 超時空要塞マクロス》、也是一款3D的機器 人戰鬥遊戲:3代的 Doe Piece Grand Battle 3》也即 将權士、本作将會収錄最新要畫製情 「空鳥」的神、艾 提爾這麼角色。

NARUTO -ナルト- ナルティメットヒーロー





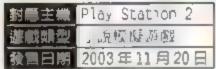
遊戲仙人研究室

這是火影忍者另一款遊戲,跟TOMY的版本不一樣的地方有: I 這就是生在PS2上, / 2 追款是以下Comic Naruto Shading。的養薑表現手去來描繪角色,看起來有養薑走起來的感

覺·加上當奏夜輸 內正確的時候。 感達面將會完全現 感達的方式來一句 要接,是歐熱高 內格門遊戲。



新世紀 EVANGELIONS 2



「福音戦士」又回來了,遊戲畫面是採取 20 的 卡通圖來對話,單場也是 用卡通表現,而地圖移動



以及都市戰鬥則都是以3D來呈現,這次玩家將可以依照 故事發展的分歧點選項,去選擇自己想要的答案,這些 答案將會影響整個遊戲的結局,甚至將不會按照原來動 畫的劇情走下去,相信會帶給 EVA 迷一個全新的樂趣。





TOKYO GAME SHOW 2003

namco

第六區



電影上映^{*}、 BREAK DCwN 第一人得射撃遊 戲,、 《Bater Kaitos 終わらない翼と失われ た座》 RPG,。

R : Racing Evolution

関係主義 Play Station 2 、 GameCube 、 xB0x 運動機関 資本競速遊戲 頻賞回酬 2004 年春稀定

這較養帝遊戲將是「賣 感養甲」的最新作品,本遊 戲中計取錄了許多養道、如 真實養道、環狀養道、以 模質和Los Angeles所設計 出來的架容倒景養道、過處 柏底碎石路養道、砂石養



道……等等,遊戲一樣有累積點數更換零件的功能,加上 美麗的女主角,相信是賽車逐不可錯過的好物。

异

t

55

TOKYO GAME SHOW 2003

第六扇

說到NC SOFT 也許還一堆人不知道它是聊家公司,不這遭到《天堂》!Theage 應 該不會有人不知道吧,真實 NC SOFT 就是一天堂 的開發公司,不現場 NC SOFT 現場 主力當然就是天堂系列。其中天堂1代境場開放許多試动機台,也在現場發放発費的 光碟,而另外受人注目的《天堂》。Ineage2 ,也在會場中唯工試玩之中



TOKYO **GAME** SHOW **200**3

Electronic Arts





美國著名的美商藝電也差重「GS」,這次它帶來一堆的跨平台遊戲,這次 EA EFT Medal of monor Rosing Sun . James Bond 007 Everything or Nothing 2款遊戲, Medal of Honor Rising Sun 是榮譽新章的遊樂器板 本,将在 3 大主機上聯 害,至於 CO T 引 是合年 遺年檔的 C^7 最新一集的電影改編

TOKYO GAME SHOW 2003

FROM SOFTWARE



0 · T0 · GI 一百鬼討伐繪卷

對關主機 xBOx

遊戲舞型 3D 和强制作 科敦 **豫書書第 2003 年 12 日 25 日**

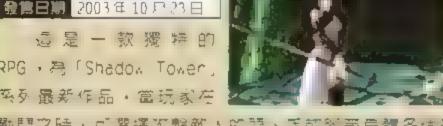
 為去年 ・0 ・ TO ・ G: 御伽 的續生 依然是充

滿蓋濃濃的人 密對抗風味, 音次的主角除了前一次的 草 賴光外,還追加了職關師 安倍请明,以受「賴光四天 王。的卜部季武、农田公時、睢水真光斯等引编四人。 經。6 名角色可以控制。

SHADOW TOWER ABYSS

對馬主機 Play Station 2 新写真 本格顺起RPG

RPG · 為「Shadow Tower 系列最新作品·當玩家在



戰鬥之時,可選擇攻擊敵人的頭 伍,並藉此產生不同的效果,像是研家如果先攻擊對方拿 武器的手,便下以 再阅译 風其次擊 D。图此如何模域 甲次擊 中连西坑 家的數路者都



就將會員500種以上的差異裝備可供使用,遊戲中將不會 有任何等級、紅驗道的系統·而是隨蓋戰鬥·玩家的基本 養作將會自動成長。

NEBULA -ECHO NIGHT-

對馬主權 Play Station 2

30 8 :3 11 100

7003年冬季項定

国是PS 巴特區險的數 ECHO NICHT 的精作,應 戲主要道: , 市出定要自時



55 图到广靈的名念,讓它學成佛升天,這次的故事是描述 2044年,人類用特有能向在用球上建向殖民地,玩家因 **科蒂外不墜落在用球之上,進而展開了恐怖之態,這種恐** 佈 遊數號 下空站拉上關係 專是筆者我帶 次看到。

TOKYO GAME SHOW 2003



這題照像是兒童題 KIDSコーナー ・憲憲是 東京電玩展為了怕 朋友問跟大人們看會發生意 外,因此特地拉。區出來,把適合於國,以下程度 的遊戲通通集中在週夏,這面每CAPCCY與KONAYI 参展・倉區将不能隨意入場・公須是、肝支或、肝 友的家長才能進入,這樣避免了推增的可能性 ^













200005/9

010185

020171



▶解音學推示再推定達成關係後期的與但關係《書物構实界不确定的關係。◆不知的特別與多種所屬之理醫公司申的問題如何可避◆學與才能達成上展《只通用與也理程所》。◆不無的視光確認的機能定與以為例》中所以上模數學。

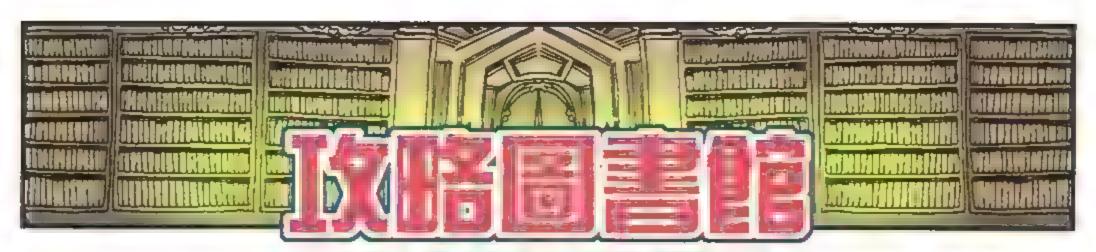


www.lga.com.tw c to 2000 ALL MONTE RESERVED

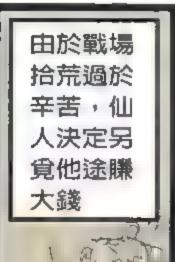
A 智配科技股份有限公司

TOTAL STATE BOTH WATER STATE IN THE STATE IN THE





提供最完整詳細的石盤攻略











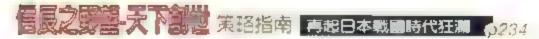


被本尊抓到的下場 就滿慘的~



地圖攻略完全詳解 遍建六個魔王封印的足跡 (2)

3 陽卡攻略解析 柏林的毀滅之日即將來隨













。数数数在前面年前,没在附盖署价置了,但跨皖国与种种图案,算致它拥在明在才缓 緩上現,讓作多學本與印朗時的玩客從至對地方方的的存在。現在就讓量民代為信來脚雕, - 教授就在當今細路,每些當紅的今日,是不是還有走毙的實力可以讓太家準品嚐一番。



皮剛魯和皮皮羅

起了個"大學"並認了王飯後,想起 **就任教會找修女上課,於是聯袂住教** 堂中見修文拉絲貝莉。修女當即講授 五百年前席捲古蘭瓦運全土的人類與 三級之「龐去大戦」 聞知最後戦役 在阿爾傑斯土地上進行,當時統率發 魔的是六大魔王之一的威斯巴,而幸 領人類的則是巫女公主帝雅拉,以及 **静騎士帕拉迪斯,得知在北方的克拉** 普洛特廣跡尚留有二人華地…



上完課走出教掌瞧見有陌生人走 經自家門前。看來是往雅普莉耶斯神 殿而去。追入神殿時,負責看守的保 羅堅持殿内供奉有鎖村之寶的六尊神 像而不讓陌生人進入,但旋即遭陌生 人擊醫。跟入祭壇發現蒙面男子意圖 盜取神像,隨後有村民間聲而至,蒙 面男子遂以瞬間傳送魔法遠遁。

二人返回教堂(自動)向村長柏特 路和修女說明事經原委,村長指六尊 神像相傳是巫女公主帝雅拉所流傳下 來,既是村裡的象徵,見不能坐視 要離開此地唯有飛機才行,故研判蒙 面男子應尚留於屬上某處遺跡。波庫 鲁自告奮勇要去捉拿此人・適巧普菈

妈前來傳達主人普体凱願意懸實鉅資獎助取回禪像的村民,皮皮羅聞言乃正義 感大發, 誓死要與皮庫魯一同尋回神像。村長答應由二人出馬, 但屬时勿踏入 能力難以應付的區域,且須定期返回村裡向修女報平安。

回家準備妥當後,皮皮羅建議 先至阳威國庭園探險・坂庫醫見強 調要多向村人探聽情報。二人前往 村長開設的診療所探視保羅,獲贈 「計分傳」:村中的艾力亞則致贈 「角色記事本」: 凯特屋中獲得讓 體「屬鄭辭典」;道具店的布利克 **貝. 致贈「道風辭典」**

在自稍稍主的普休凱宅内撒 頭,由最北端的門扉進入暗道再繞 行至西南盡頭可拾揚「動物名變更表」 這可再次為自選的寵物變更名字



▲、← 亦『仁大學

POINT

四分禮物都香情心。此焦攜 裡的壓擊功能才體正式關格。隨 許翻開這個本事典都能獲得反跨





進入此間會聽聞至動物日

聲,調查水井發現聲音是由井底傳出。 先到後方營帳內可找到繩索, 回到水井 垂降到井底會尋獲 售寵物, 帶回家 舟 動)可當寵物師養・但名帶著一起富城・寵物還



能幫忙撿拾道具、在緊 要關頭會協助恢復體

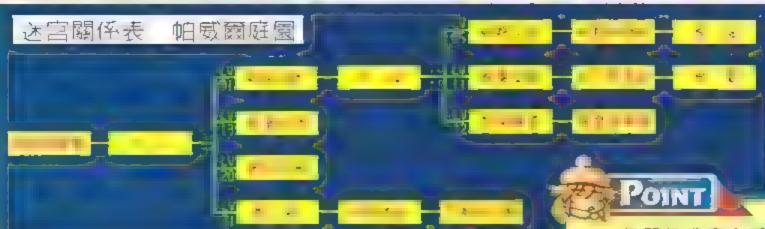
力, 甚至還 能一同 發動合體

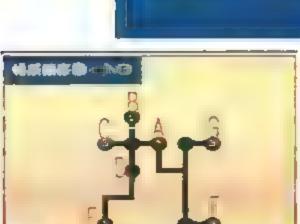
技。

● 具慈 羅物 作 熱別 皮肉

192







G 往煉獄(親使用達人論章)



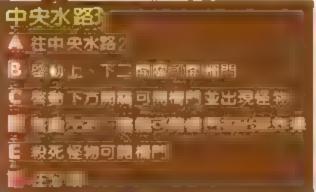


中央水路 **以 数死 经特後開 監備門**

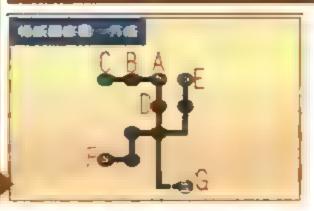




中央水路》 A 往中央水器1 ■ 啓動上方○右方開開標右機門 各動上方。左方開闢標左衛門 ◎ 設死 经物可開 橋門 D 各動開闢並殺死怪物可開欄門 E 往中央水路3





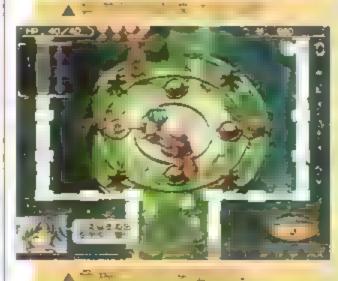


在帕威爾庭園的分歧點會週到寶物獵人娜塔莉亞與易姆,據說是來尋找 傳說中的龍,好意提醒前方有扇用機器控制的舌門,要是能找到像"電池"的東 西,才可能繼續往前。臨別時,致贈冒險之翼,這是可用以快速來往於為地之 間的道具。

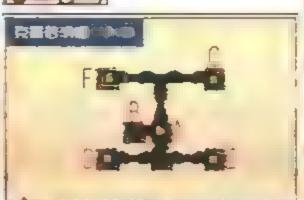
在所有迷宫中都會廣遇到 類臣不同的魔法障礙·広康臣所 代表的應法是之左向・此項裝備 可引制的魔法實強再施法清除。 任何階段 若無定以別制的實珠, 削預時該地點排沒稍沒才能闡 關。在此片將各魔流程的魔流障 爾與相對應的創制實班群別如 下。 從薩根不再審述。

- ◆風系(緑色) 魔法障礙
- 裝備地之屬實石 茶色大地寶珠
- ◆地系デ写闡、毒吸
- 裝備風之魔寶石 綠色疾風遊珠)
- ◆水系(藍色) 魔法障礙
- 裝備火之魔寶石 紅色灼熱實珠
- ◆火系 紅色 魔 五障礙
- 裝備水之屬寶石藍色極寒齊珠
- 裝備關之監費石紫色暗黑寶珠,
- ◆關系(紫色)魔法障礙
- 裝備光之魔寶石 黃色閃光寶珠











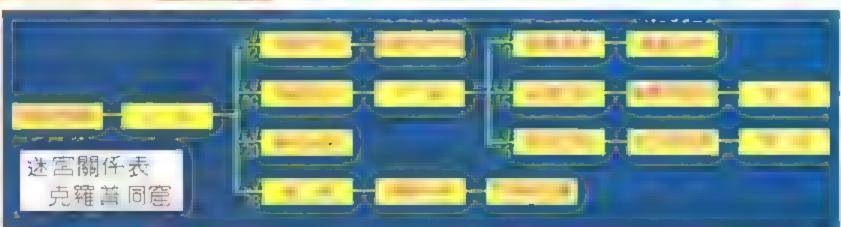
POINT

所有谜宫在閩蘭之 屬成碼 + 計算原則以闡慮 時間長短、設敵的數量、 解語的多轉,其它加瓦罐 、市桶等的擊毀數量都包 **含在内。當成編有所空**體 時 · 晉克村的宗之阮稱會 - All Dally -



▲泉之妖精也奮罵人哦







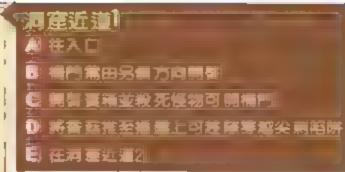




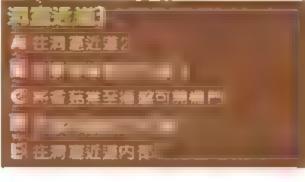








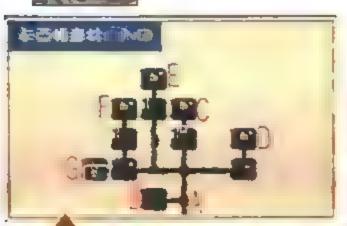


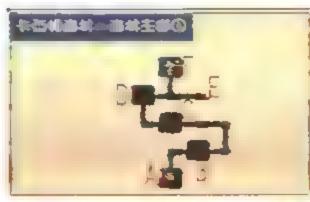


在 戶 屬 广 道 内 音 。 遇 慰 雌鹂 里子,他料套 人會前 (2) 自對 人來歷知之親 解 神神智子當即傳授 百 式大眼 改 。這是有的於 能確實學學計是敵人動静的 紀招 也是上會關于敵人所在 的紅點 ・神祕男子並稱會隨 時 信養 (^

◆ 高矮 火油 雷 木性 馬獸



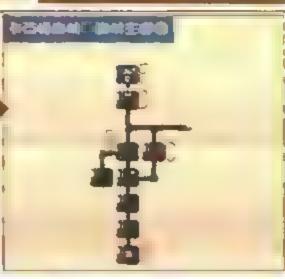
















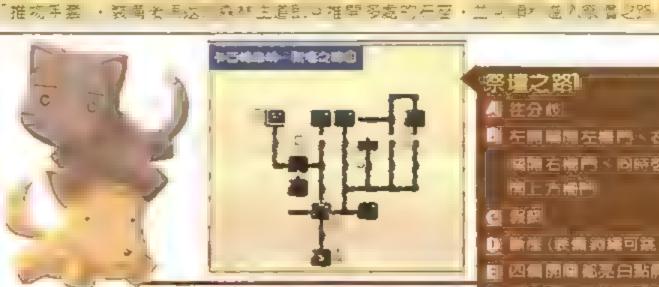












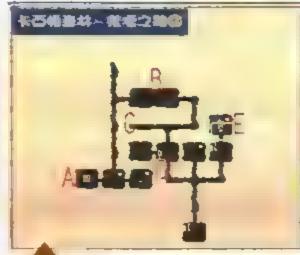
取得版節之後, 再起三机车找贴证 在橋上找東西的朱諾·則以復播節總。 装備者で藉込部確認送室程で数量

在沙坡再選上網達到亞與泰姆。實際前官有特別實力控制發出的世界當主新勇行

不得,微色计器序序图集看存着方法等解《更多曲論之數》、语言的标准的计器字散解







奇

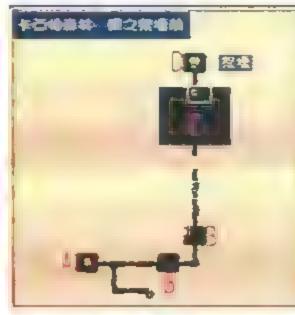
祭壇之路2 ★ 往祭還之器 ₿ 有液動的刺球陷阱 € 8 風之花 D 九個開開皆呈紅點開下方槽門· 資星 白點則開 左方欄門 往風之乐壇前

POINT

所有迷宮内的頭目屬性だ 抵都與實身的迷言傳性相同。 數門乙前飛須裝備足以劍制欄 性的事就才可立能不取之地。 針對部份不太明顯的迷客層性 而言,由中出頭的魔法障礙可 視癥提元。







風之祭糧前 🛕 往祭 建之路2 ■ 休思筆 € 聚煙 ﴿可鲁貝特與森林巨龙》 蓮克弟 不要更是不是基本的是了例如此 2 · 一、是上的节一 · 中介 高矿油 (备) 人类一森林 () 空中陷 南、東京なからなりをなるないは

一, 神像帶回村狸

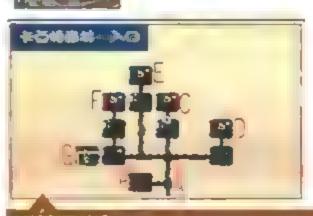
的雅普莉耶斯神殿 '点人、脾間空霜 青年 利, 曹操 (/ P) * * * 入口 * 逐由先前朱 能力在「增展」 F · 等 112壁荷通道往 西 泥をしし、・インドグラ 利 新身影・ 、 2 - 3 年间第1 十尺写了 建在壁機地 (2) P.GINT 點 产申 1, 1 世 無知 , 四 40) 晚 5 曹子で整要・5-5十年と1日本・中 衛生。 : 以满个 等 2/1/64,整倒 班, 5 4 , 下下 1 1 物品數色超頻 数 - 原[本 音 1]

POINT

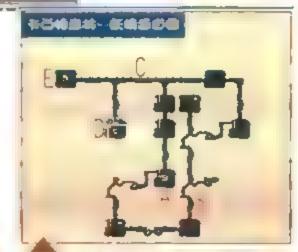
任何 農物 道龍 在收 集十 圈 以後·都可以前往酒館切存期 硬棉取(團動收銀樓即可)更高 等的農物。這些提取的農物通 常經驗值都很高。應該幫加利

身上若帶有棒褲糖・可以 **弄入肘中患业邊的水池能出泵** 之捉臍。他會緊轧計算關係迷 客的成绩・或提醒迷宮山原注 **意事項,甚至很審階步指釋。**

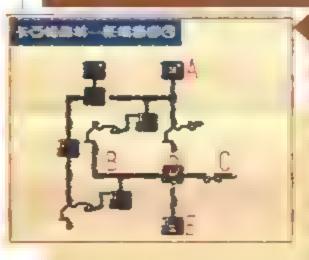








10 進具線、製 🐣 往秋帶透過][8 光性 物胃量 ■ 禁中層道: **禁機門** € 走運會掉落炸彈 Ε 在妖精通道3

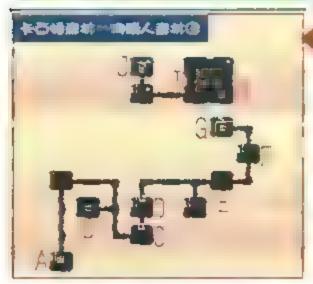


妖精通道》 「C 開闢可開り機門」 ▲ 往妖精通道2 D ## PB B 林中暗道 E在西南芙森林

主领亚森林尼亚之种语 电微文字柱 · ,不不知识的通讯报告,提出数据的一样。 4、 至今年 如何我一起 光度厂 定失 (4) 表现 (4) 基本 第1、五、原原设计 有人 红色、豆体特型 像校选件 与温度在入下 表別といわしておりなっては一本。

POINT

舞在人形唇板卷跟照片有時會更清極鄰面難·固為人物的位置若是對不華雪板上的圖孔,則會屢就屢敢的。正確的方位應該是波庫屬或是皮皮壓的瞪孔剛好"星"在雪板上的圖孔時,成功率團止較高的。





POINT

的布利克护取装備。

出現炸彈炸開石堆

,網際可用機門

E 皮参加可開路

自 港爾斯堡機地點

在對頭人和神2

GTH

D 在邊際隔可開構門

狗頭人森林

▲ 往入口

迷宫内所取得的扭腰和空

繼,見藉一定觀量復,可在復

期於諸殿之时而學習武器選造

66 网络寰籍出现坚物和石堆、极物死後

在此等差為實兒、推薦養雞即可用達

















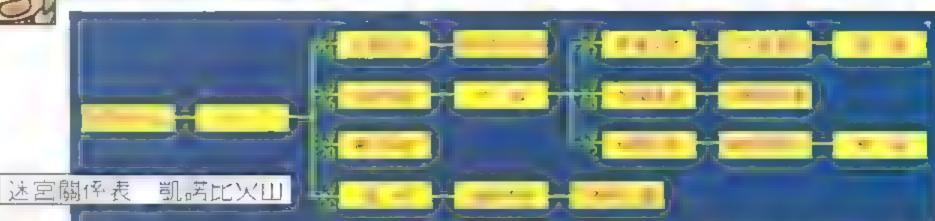




進入祭壇取得「水之魔養石」 (極寒實珠) · 裝備後可使用水系魔 去·艾能主除火系(紅色 魔去障礙。



▲平医辅商品代徵



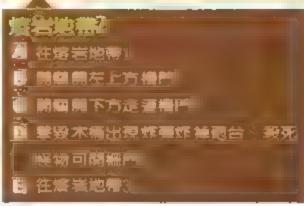




















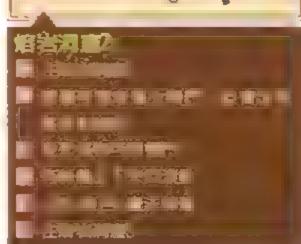


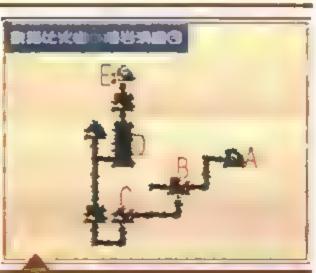


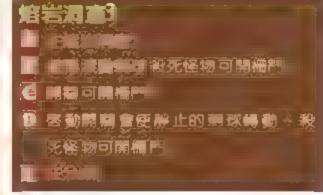


熔岩地帶內部再度遇上神祕男子。二人再獲傳授 「王者時極無可」、任後在戰鬥中累積十次以上的連 擊、見可擊之更強力、当时有時依然果的身加一擊。之 後之二之二,再任宿馬。產不過



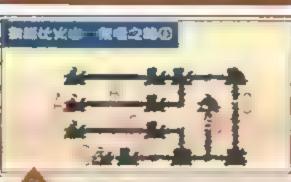








分歧 《 往煙岩湖區》 《 往景域之路(需裝備約編裝電》 》 往景域之路(需裝備約編裝電》 《 往後實之路(需裝備約編裝電》



\$. FAX ...

■ 構頭擊毀紅色球體後 > 構画上情際 講降下刺球。必須建在最後一個和 球落地前奔達右方機門。至斯標門 圖再關閉 《香是失取》可先輕分歧 再進入。紅色球體會再出現的 **受偏回疑可禁湯斯**療 道典祭 構画上商制家陷阱 擊破紅色球體後,沿路會陸續降下 関係 は必須度在全部的剰尿溶地ン 注西海向DA 並利用報導監查 **耐声進入衞門。否則備門會顧愿** 可先政擊紅色琢實東次平再放棄炸 彈引援『迅速利用引舞前的空隙拔 腿先間:如此成功率會大増 = 失數 的話。可先進入表理之路2 6 往無理之路2



此地再選上娜塔莉亞與易姆,告以這牽神像之事,娜塔莉亞表示雖未曾 見過神像,但肯定除她 "人之外,另有 第三者在各地的迷宮出发,但不知是否 即是偷盗神像之人。另獲知阿爾傑斯大 地中專司 脱者 "将為代籍,為也才是 她一人真正的目的。另告知前方道路有 些地面產生裂痕,根據提示,之前的夠 繼又可派上用場了。祭壇內再與可魯與



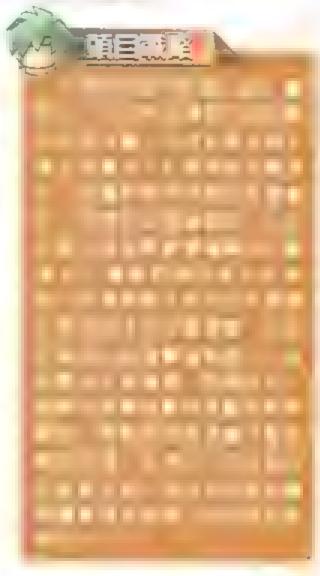








特撞上,他不否認在卡亞帕森林中放 置神像,並召喚出火燄馬,菲尼克斯 留難。難勝後,偷盗神像的蒙面男子 現身,向他追索神像不成,但明白指 出裡頭層間有一尊可先取回村裡。進 入房間取得水之神像後,皮皮羅質疑 火山中充滿火的屬性,但卻何以在最 架處放置了水之神像,這或是代表了 互相抵 尚的關係,說不定和那些人的 目的有某種關連吧!









將水之神像帶回

村裡神殿安放,接著在自稱領主的普 体訓豪宅内發現有地下室。問道普休 **蓟時,他磊為自豪在自家宅子地下做** 三 座逼真又覆庸的迷宫, 裡頭也放 不少機械人偶,為了隨時方便進 入, 露致贈磁藏, 裝備後將可以移動 離像和磁製品 目前實力恐難以闖過 地下迷宫,可等侍稍後再尋幽深秘一



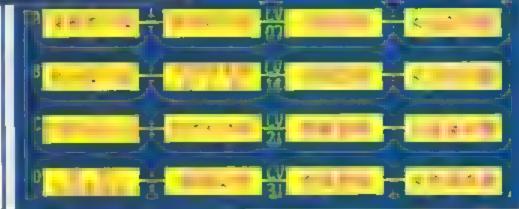


迷宮關係表 四神龍向窟



進入達習内 / 莫魯在英七小面的 條

石板路, 盡頭發現好像有建築物沈沒在水底, 使用少袋 後, 會在水面上出現前往歐亞西斯地下道的入口。



POINT

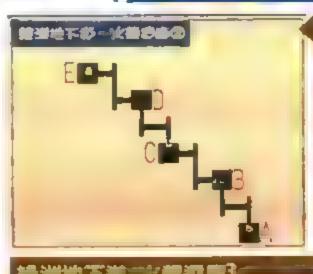
势力的目標。

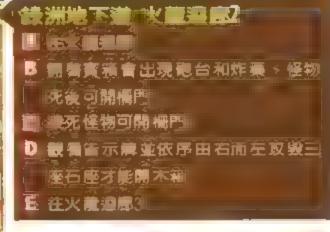
四條古代於行處在不同的 四层 撤密地點 • 其實 并登翁相 差極大、管理一時難以取勝、 **左 可 留 待 报 期 茁 壯 程 再 行 排** 數。排數層性聚襄的古代關語 **军,並不確影響遊戲的主保進** 行,但所獲得的數利高部可使 攻擊出現更多權化的附加茲

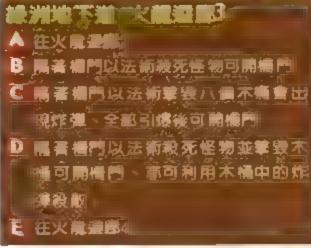
理·可以将此高難麼任所預期

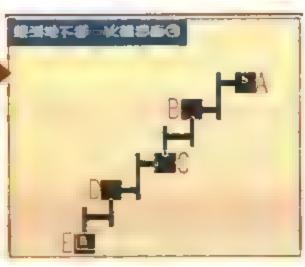












望能將牠們由東縛中解放。進入後頭 房間取得「火之卷軸」 裝備後施法

可朝四方向放出人柱 非当時下帯・火器の手機 5







次蜥蜴一族的族長勃魯坎指家中兩個小孩最近無聊得很,如果能同他們說說外界的事情,相信會很關心的。波摩魯想到要找本故事書書籍兩個」發標,以前常看的圖畫書,不知是否還在家裡。皮皮羅在人形看板可發現蠟片3(煙欄帕的照片)。

先返回普克村在自家屋裡的臥 室桌上找到圖書書,之後再趕至此地 告知勃魯吹,待族長召集兩個小孩前 來時,波庫當即開始說起書中故事, 圖書案性也送給兩個小孩子。勃魯 坎為表®敷,乃至贈「風之縮匙」 族長得知見過馬爾英之後,乃為起五 百年前曬去大戰時,四種族的妖精與 人類併属作戰,並各自帶有被稱為 「實珠」的曬寶石,波庫魯二人已取 得的「水之魔寶石」即是耳



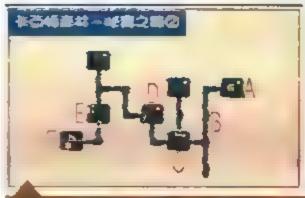
▲ 往妖精通道』 B 啓動左上、左下。右下三開闢可開程門 C 起阱和怪物種多。右上方開闢可開程門 D 單級紅色球體並表死怪物可開程門 E 往妖精運運

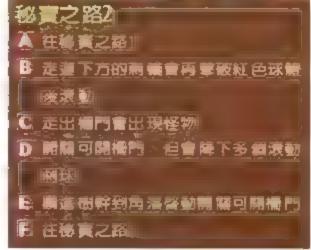




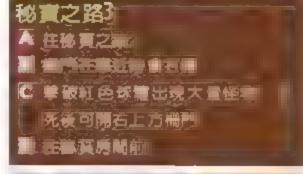
















在祭壇可取得「風之麗寶石」 (疾風寶珠),裝備後可使用風之魔 法,並可除去地系(茶色,魔法障礙。

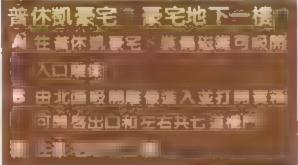


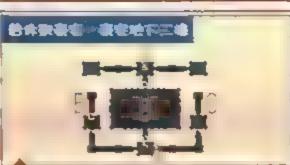




奇幻仙境

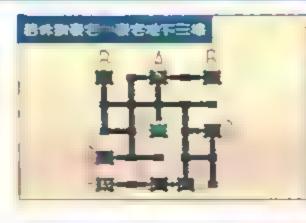




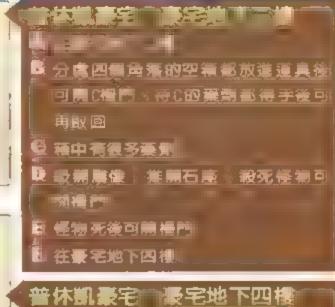








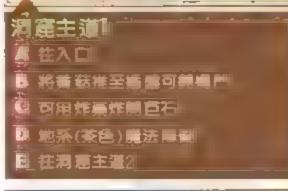




洞窟主道21

















克雷若索爾一方條

数看通道 王松 黄 - 3 - 8

役職参議会・依頼多が6

在分歧處又遇上鄉塔莉亞和易 妈,提醒前戶有兩處奇妙的機關,一處 是普通炸彈炸不壞的·十分堅固的超硬 岩石塊、另 處則是超塞住階梯的兩具 鋼鐵製人像 复至何,先返回普克村至 少購買六個普通炸彈,另前往達普內少 莫问商人雷吉、皇夫至少購買六個炸藥。 再返回此間以炸藥炸開妖精通道前的巨 石才得進入











進入諾姆之村後, 位於左方的 锇 匠皮克會致瞻電池,另得知長老性好

惡作劇 回頭找到吉克里長者・他們是地之妖精 族・長老表示與柏魯坎、西 爾美同樣參予五百年前的魔法大戰 另有 人 別是水 之精靈 备筹处戰 土 , 四人 在蒂雅拉公主麾下共同併肩作戰,所持有的實珠即是蒂雅拉云主授與妖精的物

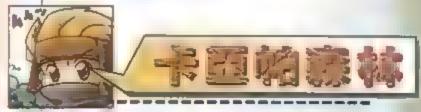


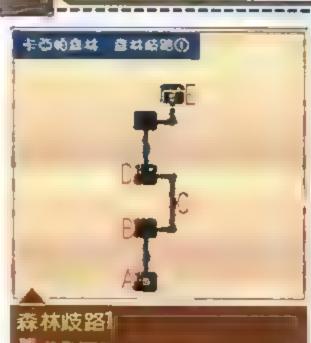
品,在此村中亦有封吊鷺珠的鑰匙。 他可以贈與 · 但必須要拿別的東西來 交換才行,就請帶 酉來肥 1 說到 酉。 那可得返回村稗請教柏特路村長了

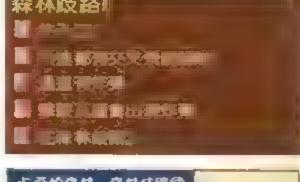
返回普克村 遍尋不 署村長身影。 來至達普内
ッ莫在最右方的水邊見到 村長柏特路、向他說明來意後、村長 願意奉獻出珍臧桂釀,但得回村裡找 比恰姆拿才行。再回到村裡診療所找

至, 上 恰姆, 輛 告 村長 意思 後, 獲 得一 概14.「美青年」的酒,接著還得建回 諾姆之村。

將美青年佳釀處給吉克里長老。 順利取得「火之鏞匙」。又聞魔去戰 爭結束後,古蘭瓦連恢復了和平,物 珠就成為不必要的長物,為才各別將 寶珠 形以封印, 並相互交換鑑匙, 但 不將封印資珠的場所告知彼北、以至 遭有心人盛取濫用。當問及何以答部 族都將鏞匙給得如此痛快時,長老則 不顧多談。皮庫魯在人形魯板可發現 照片4(雅布帕的照片)。

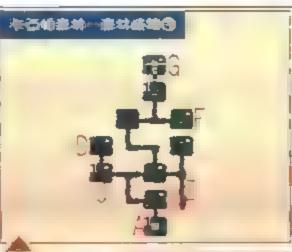












森林歧路3 人 往森林歧路2 B 瓦薩中青炸彈 C 擊毀瓦羅出現怪物 D 擊破瓦羅出現炸彈可隸去石堆 E 走道中南飛斯田下往上射出 E 怪物會幾去炸彈取擊,入口石堆 可稱此

6 往森林蛟路内面



森林岐道 有一、學問上兩一生 子,被聯盟一份。種間等一个一 要用於「奧義・雙檔報、對一、等等 兩人可共同攻擊的絕搖」。體予學是 被壓魯與皮皮蘿的基本技巧。兩人共 同累積一次連續攻擊就能使用此絕 招。而在五次連續有效攻擊中。戶零 年全有一記夥伴的攻擊即可。但絕招 的攻擊次數與順序則毫不相干。神祕 是不動走前表示響隨時了護二人的







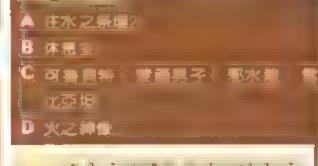






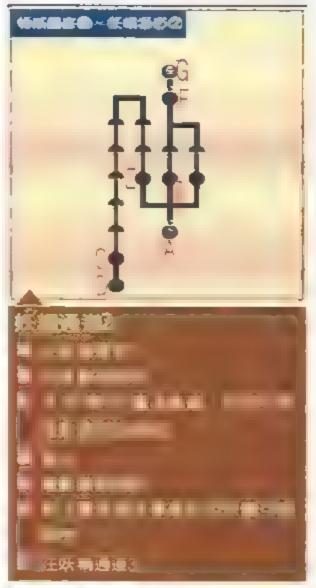














一字文学版 「下」が、「当生 の、「NE を、刊」は、「一年」とで一連 の、「NE を、刊」は終し、「中で学り の、「NE を、利」は終し、「中で学り で、大学のでは、「中では、「一般で、「一をを安 で、大学ので、「一般で、「一般で、「一をを安 で、大学ので、「一般で、「一般で、「一般である」である。 では、「一般では、「一般で、「一般である」である。 では、「一般では、「一般では、「一般である」である。 では、「一般では、「「一般で、「一般では、「一般である」である。 で、「一般では、「一般である」である。 で、「一般では、「一般である」である。 で、「一般である。」である。 で、「一般である。」では、「一般では、「一般である。」では、「一般では、「一般では、「一般である。」では、「一般で 返回普克村找酒館的克萊提商量,她很爽快的答應會單忙將海報貼在酒館門口。辦安後再趕返溫蒂妮樂園告知拉比絲,獲贈「地之鑰匙」。據說鑰匙是前任女王交管的,意謂帶看護來的人是價碍信賴的,大可適接交與。前任女王亦曾在五百年前不安。前任女王亦曾在五百年前不安。前任女王亦曾在五百年前不安,其她妖精一同封印魔法石,但不知魔法大戰結束後,是否發生過什麼事,似乎料定將會有人前來取魔法石,而「地之鑰匙」則據說是地之妖精緩姆所委託保管的。

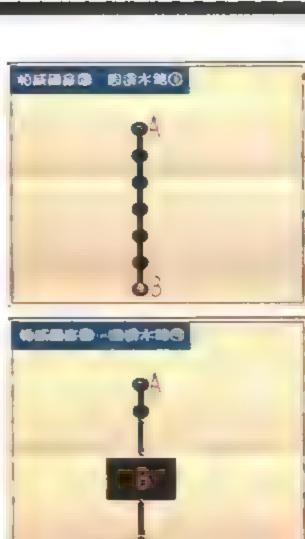
皮皮羅在人形看板可發現照片 7(美娜的照片),此地另有遊戲機可 進行射擊遊戲挑戰,還可選擇難易度

医糖蓝酶 医前存机 整備化

POINT

體情店裝;帝國普克村路道達 屋中的利蓓赫。推得新腹花 定;再带往西番差系符络 先前 迷路的挺續漸替兒,她靈回贈 劉 竿; 機団 普克 肘跖 道程 店的 布利克。獲得推送無錯;再往 **比斯娜庄虚找勃鲁坦。**可护律 扇子; 網扇子帶到達舊山沙港 路受得的差人吉爾·可捷取摄 酒;將播播帶至盖眼之前後節 羅克·養贈攜花;舊克於屋山 的差离离槽等符很重數据范, 可使清假躁;将眼躁再步蹈追 萘配钾 侧的 畫止配。 養裝 舒通 拖鞋; 看克封的客作 氨基空内 的甘蘭普 搬浪勇敢舒適拖 鞋,可獲樹不死鳥的羽毛。请 現後展示在體力無盡時・自動 概復(後活)一定・但之度即奪 消失無證。







可遵卜努力的病用 年。男子 ,作今天要都收羅的絕相 養養 雷四月之之 當上人「諸称之夠 的連續及擊寺,即可發揮日位一體 功能,其一裡大無少的紹式 蔣。 男子表子就即與到此為上了



波可爾楊門



訓 警動開業後警恵出現的提示本統照

同樣的節奏深五氣葉板可開梅門



托刺激張劇

穿經樹林到左上 方一處有晉符的地方使用晉叉,在前

方水面上會出現述宮入口·由此可達 并 * 皮卡湖地下道



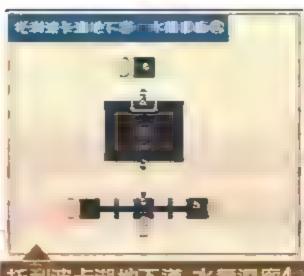




托利波·卡湖地下道 水麓迎原公 基在水量塑度1 B 開闢可開左上方場門 自 往水量邊應3



ゼ科技を変地下数 水輪影響像





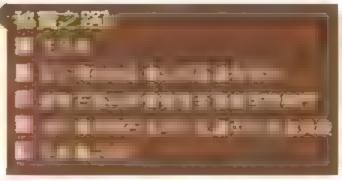
大廳內獲過到大水龍,擊敗牠 後,大水龍表示受人控制已逾七百 年,甚長感激將牠由東縛中解救, 並請解救其他同胞。後方屬闊取得 「水之卷軸」,裝備後可吸取敵人 的體力











第一之255



即下實珠施法可優香菇前的製鋼

设勤

2) 往秘實之路3





在祭壇中取得「地之魔養石」 (大地實珠)。裝備後可使用地之魔 去,另口除五風系 緑色)魔玉障礙。

POINT

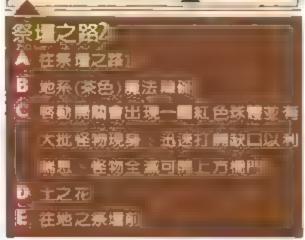
有了四接原性的事就很。 用底了许前的迷宫尚有多层地 點尚走探納

- 1. 到卡亞帕森特的森特主 道3·裝備地之實班可院去數兒 魔法障礙而取消費者之夜。
- 2. 到相意華底圈的隸養之 第1、裝備化乙書班可除去止是 應法障礙而取得領策。

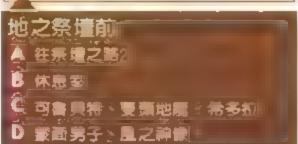












祭電再遇可需貝特,他揚馬不讓 別人阻撓"那個人"解開第四億至犯, 芝音指蒙瓦里子前在後年房間內,隨 即四個十雙頭也能,希多拉對付工 人。解決多發生劇和震動,第四個對 訂點然已解開了…可需貝特離開後, 進入房間見至蒙面男子,他並未加阻 欄,故順利取得風之神像

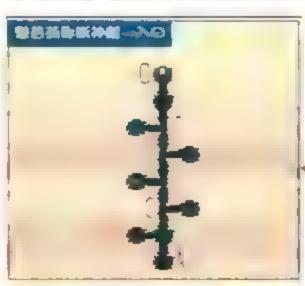
地水火風四尊神像都齊全了· 剩下的光與間料想是在剛啓開入口的夫之迴啷了, 先回村裡去找找線索吧!









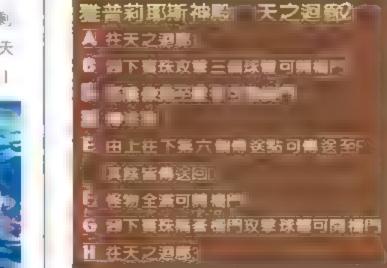


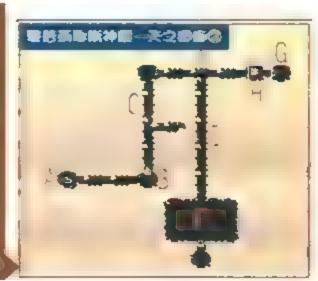
股門本體,被稱為「天之迴廊」。眼前 部分相及望傳送門,皮壓層臺或至用"些 人。原建是弄夢,故又不下上前去。保 新生,入世中中,傳物權人也關了進去,中 借他未及欄的







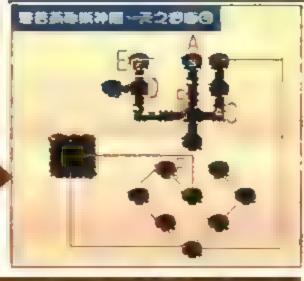




雅普莉耶斯神殿。天之迴廊

- ▲ 往天之邊應2
- 18 將走達上的職會推至壓板可開槽門
- 图 將雕像推至此可開上方欄門
- 推開破損的職像即可適行
- 1 在分成
- 風 保管報





能普莉耶斯神殿 分歧

- 攤 往移實之詔
- 顧 往祭理之豁
- 事事有空美薄坤

在分歧又遇上暴竭,他让對魔匠藻廢束手無策。指檔篆直開子已朝禮 頭而去・接書即以瞬間傳送去離開。娜塔莉亞接著現長・她正匹處霧找易 姆,兩人顯然是閱歷見,若是磁至自清傳話給楊竭,她會在發館等域的。

理悉斯斯斯神羅 《松雅之篇》

雅奮莉耶斯神殿「秘竇之路」

- 🖺 往分歧
- 由此開始常景景行章板
- @ 御下實珠立於兩球體之間。左右快
- 速攻擊球體。同時點亮可開欄門
- D 左邊際衛推至右方屋板、右邊聯係 推至左方整板可開機門
- 注稿 實之畫》







雅普莉耶斯神殿。秘竇之路2

- 7 往秘資之路1
- **計算珠文業球體可開雙向備門**
- 衛 卸下實珠攻擊兩個球體可開雙向槽門
- **加工資珠攻擊三個球體可開雙向機門**
- 圖解決怪物後卸下實珠攻擊八個球體可 閉此間五道機門和出口前機門

是基中有是深的職會推至左方是被

有監察的雕像差至有方要要可夠關門

1 往移實之路3

州往秘賈之路2

斯斯 伊维定征马姆相門

雅普莉耶斯神殿 《秘費之路》

- 往移實房開催
- - 生物 计正有类型



遊戲 企 21 才養成班

進 階 遊 戲 設 計 1 網 路 遊 戱 企 在 銋

進

階

遊戲

設

計

遊

戲

開

理

在

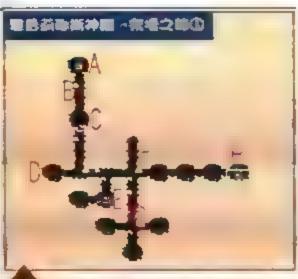
指主軟開 導辦行課 MMMM 位位位位 經數資新 濟位策藝 部內會衛 工容產遊 業學業戲 局院支學 接苑

虚

新藝術遊戲學苑 www.nuart.com.tw 電車望熱線: 02-8667-6333 分機 201/300/301

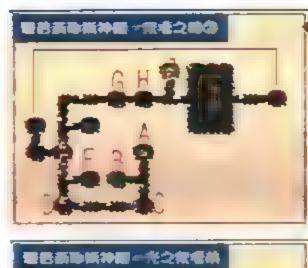


祭壇發現有光屬性的「光之魔寶 石」(閃光寶珠,・裝備後可使用光之 魔去,並可除去誾系 紫色 魔法障 礙。

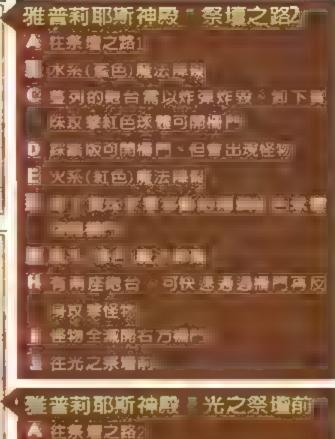












D 可鲁贝特·蒙面男子》 關之神劇

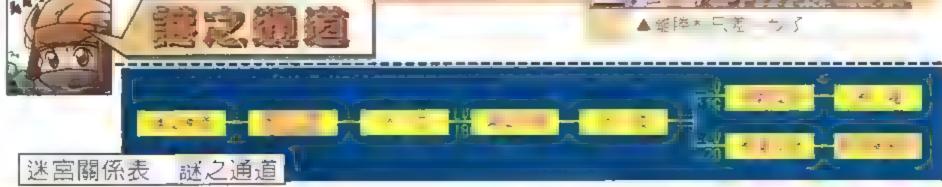
進入學增廣遇尼於騎士攻擊,擊敗後進入後方將間見到蒙面男子與可魯 負特,兩人宣告再一次解於封印成功,言下之意是為了龐王的復活,應是指五 百年前被打敗的獨王威斯巴一皮庫魯有德髮面男子自始即無加密之心,想必有 隨情才會認取神像,但可魯與特部直指蒙面男子即是聖騎士帕拉即所本人,蒙 面男子則一言不發的離開…可魯貝特再指五百年前,帕拉迪斯在與龐王火戰中 同歸於盡,當時即遭獨王強力咒也而告石化,但心成假死狀態,在度過複長的 歲月後,直到酸近才復活過來的

15 休息季

6 豆芹精士

五百年前,帕拉迪斯與巫女公主為了削弱魔王的力量。在各地設置了六個對印,亦即神像。但其實是解除打印之論。蒙面躬了能夠推動解除打印的事實,可問最有力的發揮。 表重電 直星拳耳擊騎士的,皮皮羅見鼓勵也要勇敢面對,並親自見讓事情的始末 取得「間之神像」之後、先委回村裡神殿安放





此即任前地震時所打開的止洞。日、在通道內可指揮道具義、在北寒上通道可住复斯比娜暗軍神殿。 复斯比娜是女神雅普莉斯斯的中身、司掌軍遭與 专息的用之女神



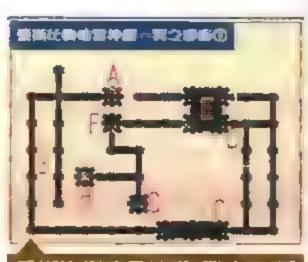
- 愛斯比娜暗黑神殿 入口 4 在經之通過
- 1 休息里
- S 往其之畫思



- 愛斯比娜暗黑神殿 冥之寥鄜2
- **A** 往冥之劉獻
- 學設定運紅色球體迅速進入房間 刺輪陷阱會開始激動
- € 推開石壓過程別堵塞住去翼
- D 殺死経物可開播門
- 12 11 異数
- 通過順向地板包不了頭、空向地板 無器通過
- 卸下資珠及業可開機門
- 標門由計控制
- ↓ 往東之邊應3



在時殿分歧又思上答單而易 姆,他正處於進度未難密境。由已 精疲力盡了|| 網塔莉亞過後現身, 雨人終於為關於好,先足一步了, 另得知蒙面男子巴由此去



- 愛斯比娜暗黑神殿 冥之迴廊3 主真之週度2 以 魔法的強大吸力會使行動录阻、即 下實殊點亮四個角落的球體才能除 下實殊點亮四個角落的球體才能除 下電子。亦成光明 國際中華國際家員、另有層水火地 東海東國





遊戲平台改版在職進修班遊戲平台改版在職進修班

政府補助

線上遊戲引擎程式設計在職班

3D

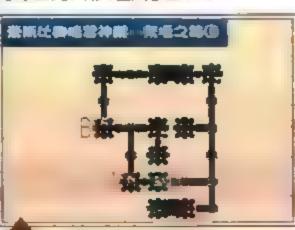
指導單位:經濟部工業局主網單位:數位內容學院執行單位:資策會產業支援處關課單位:新藝術遊戲學苑

新藝術遊戲學苑 www.nuart.com.tw 192-8667-6333 分機 201/300/301

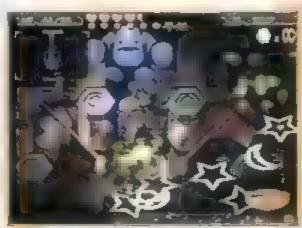




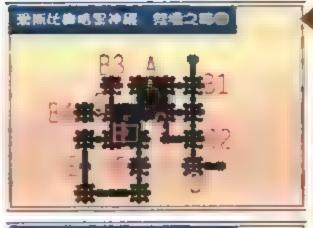
進入祭壇(L) 取得關之魔寶石(暗 累寶珠),裝備後可使用閣之魔法,並 可除去光系(責色,魔法障礙。

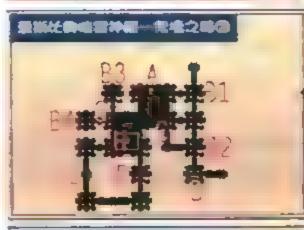


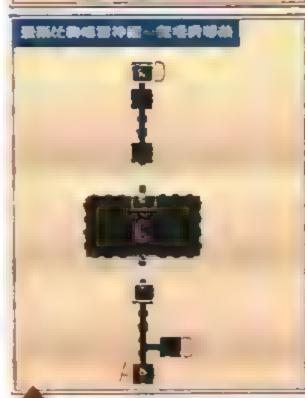




▲怪物越多越強悍了













進入祭壇,豐圖至,迪亞皮洛斯,戰 勝後到後方房間地下瞧晃蒙面男子正對 神祕女性解除封印。神祕女性認得蒙面 男子是帕拉迪斯,而帕拉迪斯则稱呼她 蒂雅拉公主, 莫非就是 傳說中的巫女公 主?可魯與特指嚴後的訊師即羅巫女公 主本人,她自五百年前即在此長眠,成 為將魔王威斯巴封印在天空中的"人柱 "、聖騎士為了線 化睡的公主漫活,故 一個力使力暫時協助可魯興特 如今廳 王的封印已玩全解開・帕拉迪斯宣示與 可需貝特的相互利用關係到此為止,因 他的目的只為讓公主復活而已。今日暫 且曉過可魯貝特,但要他傳語給魔王, 他即將要前去討選五百年前的舊債了! 帕拉迪斯委請三人將公主帶回村裡安 歌。另取傅「光之神像」。



将蒂雅拉公主等

回村裡(自動)並安置在酉館工樓房 間,另聞比恰姆提到從天而降的遺 跡,波庫魯原想向公主問些遺跡和帕 拉迪斯的事 - 但皮皮羅則提醒神像已 收集齊全, 還是先帶往神殿安放, 並 向自稱領主普体凱領取鉅額實金。



安置神像之後,再趕抵普休凱豪宅討賞金,但普休凱卻稱改造地下运室 己將手邊現銀用罄,須待飛機重開航班,才能由都市送來現金了。回頭返回酒 館工樓發現公主已醒,她坦承自己就是希雅拉、艾爾、瓦倫斯、是「神聖王園」 的第三公主,也是侍奉女神雅普莉耶斯的巫女。在得知帕拉迪斯的作為後,推 斷也已經前往龐王所在的地方,亦即從天而解的巨大遺跡,亦即「幻之大地」 一擧爾班提那,那是神聖王國的始祖為了對抗惡魔所建構的魔法要寒,同詩也 是與魔王威斯巴展開最終决戰之地。

1人決定前往協助帕拉迪斯,希雅拉則指塞爾班提那覆蓋著特殊的結 界,她可告知進入方法,但請先帶她前往一個地方…

1.在在座神像心集團全之役。 代別位於帕島圖庭園、克薩晉斯 曆、长亞帕森村、劉能比比山四處入口的「季町迷宮」(LV20)都會 自動開路入口,完善能力足夠應付,甚座轉即迷宮都可提供四位的

2. 各 哪等 幻 迷 宫 山 的 路 福 與 箔 便 都 桥 取 簿 槽 生 成 的 方 式 。 位 本 艾麗擇將此部所當略。唯提體玩家馬留意,姜幻迷宮内的怪物實力 非同心可、且死没告不管掉落在可的食物、莅於进入前、浸 傳目行發備足夠的更物。 的数似而轉。

3. 一旦進入爭別此宮證、屍非數徵或 一口無排數成功、否則將無法半途脫出此 宫,此宫内曾有亦思室供存植、但能此宫 外是無法以書應乙屬重接進入加農堂的。 也就是能,每一回的补数圈程都准须是一 短回成的。

4. 接座此名内各每 亚酸頭目把守。 一口帶歐勝的語。所能獲得的過程左抵 都書便收集性的、玩客左可留待遠數後期 實力增強碼。再前往排數。



到得此地(自動),公主指係進入寒爾班提那的唯

一之道,只要引出所持有的實珠之力。公主當即施法引出六根石柱,吳 要一人將六顆寶珠分別嵌入石柱,借助寶珠力量,"門"應該就能開啓了。

將 (分別到柱子前按鍵即可) 安後,公主即會施法開格通往 塞爾班提那之道路,但也因透支太過而倒臥在地。神祕男子此時現身,表示直 願看顧公主,他還才道出真實身分是塞拉斯,亦即保羅和菲利普的大哥,因祖 先曾參予巫女公主及聖騎士共同對抗魔王威斯巴的神聖任務,日因戰後的在此 **客地生根,故擔任起神殿或迷宮的守衛任務。催促二人儘速趕上帕拉達斯騎** 士,臨走前切莫忘記將六顆寶珠再取下。

遊 戱 美 才 成 班

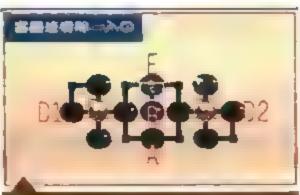
戲 高 階 人 物 角 色 建 模 在

> 指主執關 導辦行課 HHHH 位位位位 : : : 經數資新 濟位策藝 部內會衛 工容產遊 業學業戲 局院支學 接苑 感

新藝術遊戲學苑 www.nuart.com.tw 早熱線:02-8667-6333 分機 201/300/301

塞路普廢塘

お福祉物料 三正立動作の



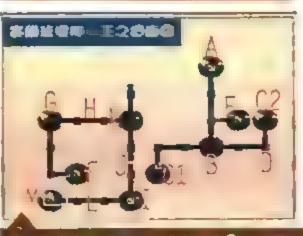
1

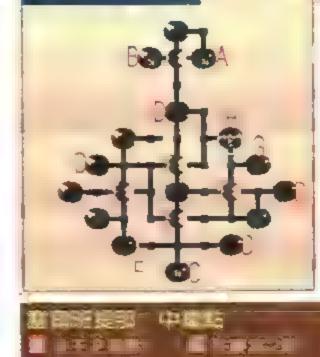
塞爾班提那 入口

- 産 往塞路普爾場內部
- 診 開願可轉動C1 C2兩層縮以利通行
- **1** C1和C2關鍵地面會同步動作
- 轉購D1和D2各動後再開E標門
- 图 往王之邊應



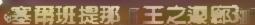
- 塞爾班提那《王之迴廊》
- 異 在入口
- ₿ 開闢可轉動圖馨地面
- 6 往王之邊思
- ★ 由王之遺應2.H掉潛在此《內有怪
- 物和砲台、右避欄門走出即進不來
- 圖 殺死怪物可開槽門
- 注王之連



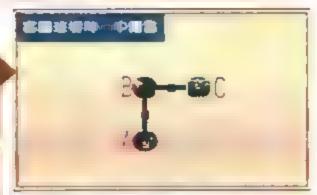


- 塞爾班提那 + 寢宮之路)
- 麗 往中無點
- 19 可用炸轰炸無障礙
- 由左邊可裝備訓羅跳邊斷艦
- D 此地怪物種多
- 往腰貫之禁2。」
- 前 由應當之論2.E無層在此下發見管
- 物可動機門
- ☞ 往腰宮之路2.1



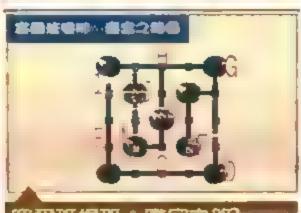


- ▲ 往王之迦康2.5
- 1 柱王之邊應2:8
- ☑ 往王之遺應2.胂
- ・ 関構可轉動機量地面引
- E 從左達可裝備 夠釋跳過斷麼
- D. 三壁地面
- ⑥ 進具繼《顛實預出現返禮》華毀丞
- 福出現炸彈。 经物死後期H欄門
- 育 往中繼點









塞爾班提那 # 護宮之路2

- 在原寫之器3.A
- € 由憲富之路3-B 無層到此 8 地系 (茶色)魔法障礙、可用炸導炸器
 - 南座砲台
- **。李敬和空港宣言再写明**原集
- 擊毀出現怪物
- 图 由此美清赛窑之路1.日
- ☞ 打開 實際出現 極物

- ₩ 將難像推至歷板開啓J無門
- 裝備調集可能遏斷應





- 往王之迴廊1。
- ₿ 擊破紅色球體出現怪物
- 開闢C1和C2階動可開E福門
- 1) 有紅色球體和石堆
- 往王之遷應3.4

N. T.

- 往王之退壓3.B·
- 基件事件無石進出表質無事 在ESZE
- 之迴慮1.1
- 往王之遷廊1.日 事態情夠經說過數學

不去

- 【 石柱描畫 ∞ 從石塘溫
- 图 水圖 医医 凝点學程



- 塞爾班提那「寢宮之路)
- **雅 往腰宫之路2.8**
- 由此掉落覆罩之路2.€
- @ 往腰宫之路2、
- D) 打開責籍出現怪物。全演後標門再 皮開整
- 制下實珠及業球體出現因體、學發 後出現路板、近久一些可開欄門
- **日 段死任物可用機門**
- 國 推動雕像會出現另一項《南京互要 位達可開補門 ■ 老書言之事



推開班提那 使宜之 主要建之的 社会主

POINT

此時若踏入寢宮和會邊灣派 數是終的頭目。因為尚有不少迷 宮走曾關係。故而暫且先打住。 在帕拉迪斯所在拉置的右方福德 有涸缺口可供錯寡而入。向北衛 至之樹港方會發現另有類徑。由 此可進入巨人花閱。



塞爾班提那 赛宫之路4

- ▲ 往寢宮之路。
- 攀破紅色球體出現經物 死後可能
- 四個紅色球體各別學級都會出現各 式略阱和经物。经物全黨可開欄門
- D) 將香菇推定位可房標門
- B FII 之記







整前進制穩守之前更到受 係的協打通數,得知是等雅拉亞 主要託工人前來後,無直光與戰 五點續珠是在顯魔王戰鬥詩使 用,刑地水黑人亞顯制是妖精們 在對抗亞魔峰時所使用,亦動歐 級或可與羅王一戰一始打起斯巴 陷入香港,與魔士的對抗恐怕得 由二人學禮子



遊戲企劃人才養成班遊戲企劃人才養成班

%001

進 階 遊 進 截 階 遊 設 戲 計 設 遊 計 戯 網 開 發 路 遊 管 理在 戯 企 割 職 在 班

指導區位:經濟部工業局主辦業位:數位內容學院執行單位:實策會產業支援國際關鍵關企、新藝衛遊戲學苑

新藝術遊戲學苑 www.nuart.com.tw





POINT



西海刺贈山產

到此遇見先前墜機的邁爾斯·他正在組裝飛機,但因缺乏 螺旋藥和引擎而致工作停頓,希望能幫他找找零件。在邁爾斯後頭的樹洞下方 使用梯子,皮庫魯會回頭同邁爾斯商借工具製成爬梯、登上樹洞可住古代杉内 部。

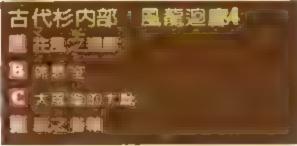












在大風龍大廳擊散大風龍後, 進入後市房間可取得「風之卷 雖,裝備後更士會」。擊或絕招 的機率大增。



▲火牛」「「蒜子」















拘頭人森林2 从在对頭人森林1 ■ **阿索海和20**爾克**斯和**。









將引擎和鍊旋樂帶至西波莉塔山丘給邁鐵斯·當即賴忙將飛機絕裝完成。邁爾斯答應回總公司後會儘速飛回來。另致缙華限之翼,此舊賣道具可取代管際之翼,且可無限次數部使用

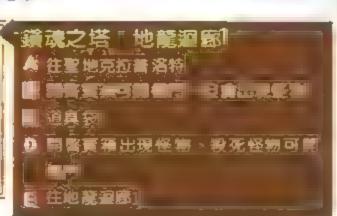


退地克拉普湾

到左上方祭壇石碑前・將風と花、小ご花、ハンで、地之

花为别擺放在地上可開客入口供鐘碑之塔





政府補助就業大利多

3D 練上遊戲引擎程式設計在職

班

遊

戲

平

台改版在職進

修

銋

遊戲

程式設

計人才養成

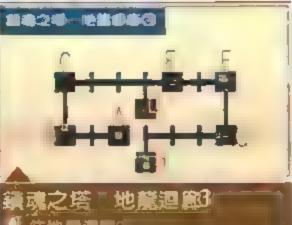
指 主 軟 野 課 翼 翼 翼

位位位位

經濟部工業局 數位內容學院 資策會產業支援處

新藝術遊戲學苑 www.nuart.com.tw - 問幹線 = 02-8667-6333 分機 201/300/301





在地影型廖3

往地震漫應2 打開賈領可開備門 打開日報可開棚門 **門士之冠** 打開右上和下方實籍可勝機門 🏨 攻擊四個烏落的黃箱可勝機門 在地灣溫郡4



在大地距大聚擊 欧大河龍之後,進2後 戸房間 国 司信「 江之巻 甄」、装角を中心召集 主屬發君石

▲ 往地震運應3

大地龍大龍

3 休息重

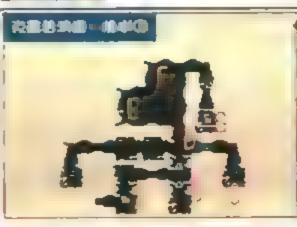


POINT

分量卡亞帕泰芬、克羅普 涸瑶、朝韶迁七山、相咸雄莊 國四處便沒中的逐種四層将, 其欲數難憂絕不下於權王威斯 巴,且随随生命覆箔達百萬, 置在是有些"傻娘"的頭目。若 辛丹固猷和日朝珀近、但此部 份則尚有待努力· 拉而廳數之 道车得车积痛"牺牲"一下。就 請玩定們自行腳腳品味好了。



國出口權門



❷ 卸下賣珠將四座球體點亮可購下

15 將養第一點推至F出口前的無量可

卧 栅門在進入後會關閉下維有將此

區域所有紅色球體擊毀才能重開

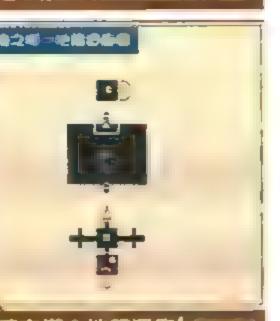
己點靈第四貫球體才

方權門:但得在第一個未總漢系

國 国下賓珠双拳 珠體可開上方楊門 ☑ 將香菇推至另一插蘿會出現怪物和 **原** 内有道具袋 香菇灌回原 **酮 季酸瓦罐出现炸彈**~引爆後出現開 膜可開右方無門 ② 往無獄2

克爾若須藤 兼卓像

煉量(





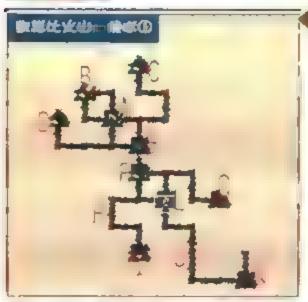




















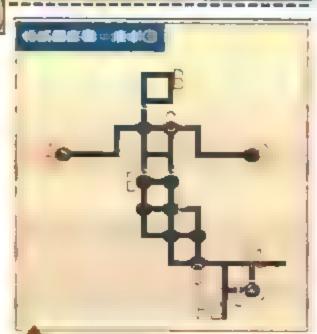




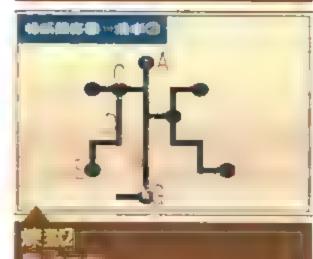


東對內容

1 1

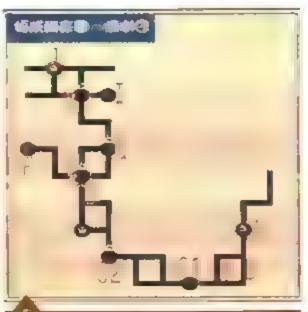










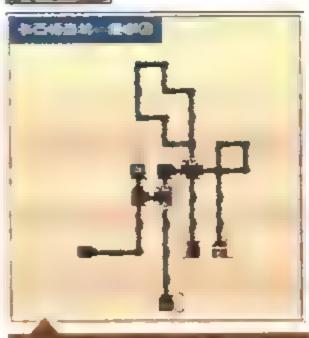








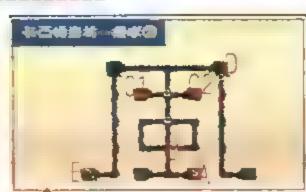




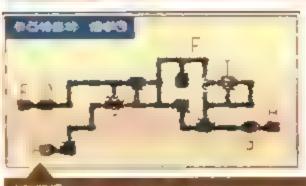












	基 往煉徽2
1	■ 學能紅色球體可謂二連細門
1	C 走過來解解回關上方冊門
ı	■ 無門已開則勿攻擊紅色球體。否則
	● ● ● ● ● ●
	图 保管制
	方通過、欲返回左灣區域得線一團

	重馬 岡陽
1	1) 石化和县市
	The second secon

在康黨内部

POINT

1. 在旅戲視期前往史匹利古代 此名會在入口見到負責守衛的菲利 智·他指古代述名雖無怪物。但這被、 確不可思議的是活。若不识使前進創 會遺傳於回入口的。但若能再效率的 走一種,則非獲得不錯的過程。

2. 古代世宫的入場行程計有三程,在不同時限由盡可任意專取世宫 內的實施、但得先處交入場實才行

簡單 1.000買證 個體 100.000買雜

特體 500.000 見簿

該來的總是避不過,雜事了結後,還得返回塞爾班提那面對最終的魔王威斯巴 進入塞爾班提那之後,廣原路經歷之迴廊、中繼點、寢

人。擊的權士之 後,遊戲原則上已告結束,但在片尾 動畫結束以後,尚可選擇將過朝 進度存個新檔。在此新的 存檔中,人物的等級與自宅 保管箱中寄存的金錢都會保留,玩家 可由此存檔再重頭玩一遍。

原形·故於新存檔中會出現新的寵 物供選擇。

C 育物遊戲的小視窗開啓 後,可以手動或任由自行走動的 方式為之,一旦寵物從中獲取到任 何道具,則於載入遊戲的同時,都可選擇寄存於自宅的道具箱 內。

 電物的升級最高有四級,但必須餵食電物罐頭或電物食品才行。電物 必須先尋獲八種屬性的項圈以後,才能夠進一步在新的領域(主角人物曾經路 足過的迷宮)擊敗貓貓後,以取得升級所需的罐頭食物。隨著主角的等級升 高, 電物能獲取的食物也越高等。 E. 記得在四個妖精村莊裡的人形 看板所取得的照片嗎?遊戲中隱藏計有 16張的照片,其分佈與取得方式。下

學數最終隱藏頭目大耳怪後獲得 (玩第二次遊戲)。

● 整數古代迷宮中的頭目後獲得(出現率極低)。

到 訓諾比火山之火蜥蜴生處的人形着板。

☑ 克羅普洞窟之諾姆之村的人形看板・

(5) 音売料 2 音を副豪宇地下述明内復得(階機牽集)。

(25) 收集六種要性的裝備全套後,田套 完和的第三次結或達舊內分支的唇 人獲得

E24 珀城網島還之至南北樂園的人形體板。

■ 大型消毒杯之严爾等森林的人形看板。

(5) 擊於二人花園的泰坦後獲得 出現 率很低)。

學數古代迷宮中的類母後獲得(出現率極低)。

如 帕威爾賽園之當等妮樂園的射擊遊 教機,以医難等級通關後獲得。

1232 分別以十種不同的高等食物在 普克村的酒館換傳。

遊戲通關一次後·再玩第二次 所出現的新元素:

> a 遊戲最終ご時被領門大耳怪會 ▼現身

b 在共区范围前的大桥後方會 上現裝有主藥現金的機能

会長村世務店販售的道具會 更新

d 先前時探索通知速寫地圖全 都論聲聲

e 黃克林 看下第一規約的ID: 在由 字表表類房間内房唱機中以權的

(ギ)







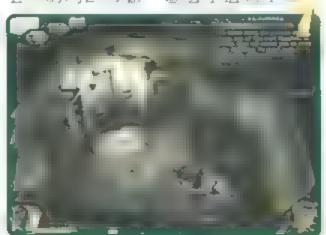
IX 略指引

第 《關一是普通的訓練模式》主 瑟 練臭師過或引過《魔鬼戰將》的玩 (1) \$1 \$2 次第二次中國難變

魔

鬼貚

正練削 # 段 能使申經屬帽 檢 起地上的刀,高骤以床雷暴作按住 ALT 移形生。写 ,做了心囊的"以主 上户的門口移動 思多年邊有工







主题看在 客地上石稿, 接赶 來之卷點 上方的武器接个避可以塞丁刀,用。 刀位 1 年後重新時他 至統曹 要·作行檔收F9·繼續往上通訊與移 動・右子遊台電電子・按一下 7 可以 查看拿裡面的巫馬,左屬的士兵 樣 用刀鞍子他。 右邊的寫問每一 個UFFICER、長白級 · 悄悄開門殺 了他, 证明[D]出去湖至外镇, 這時可 L.度雨犯擊手。 選切擊手按下攻擊會 變成用擊模式,類經扁橢凸路稅掉了 衛,鄉科工門(周,在正上专有一階級 在樹養直 殺光之後出現炸彈 兵·選擇炸彈丘按下方的 REMOTE BOMB, · 放在坦克弯邊 · 距電點按下



這物 不以使用了 俞和智谋 讓兩 個人靠手點在處包背包,按下TRADE和 上面的人頭中以雙方交易物品,把了 偷身上的过营制智谋,之後两個人品 的 草叢裡 ,讓 , 俞把修車工人打 量,打量記得再點一欠可以綁起來, 再按 下可以將性搬走 大門口上面 有一個 上兵 主讓 小偷 更上左 邊的 牆壁 **綾上去打量他,接著讓閱諜沿蓋右邊** 走する復讐とも、有一個 OFFICER 站在 這層・緊塞計争・手射他・下會 讓也結署單核。主則兩下也會躺下, 第一下可以较了忙 如果只是讓他躺 下,記得繼續也,搶走他的衣服











間諜的下方選單按右鍵可以選擇衣服,換上OFFICER的衣服,光明正大從大門口走進去,這邊有個土兵,按正下方的指令其中一個「DISTRACT」再點選主兵,可以命令他「LOOK AT」(看那處)或「GO TO」(走到那邊去),命令他看或者是走離開門口 圖 。讓小偷從正門口摸進去到一樓。進去左邊的門,打暈裡面的OFFICER 然後點選下面的鑰匙圖案,打開房間裡的保險箱拿走文件(圖子)之後從正門離開:間諜按下右鍵就可以移動,也走出正門,順署沿路走回原來的地方便可過關

STALINGRAD

ELIMINATE THE SNIPER



終於來自正式的關手,難會接著得異了很多,一開始會有一個追擊手在。這二個擊盟軍士兵。不能讓盟軍士兵死光,旋轉來瓦選擇社擊手為一百數百十四七國



PROTECT GENERAL O'DONNELL



城市被炸得面目全非,這邊除了狙擊 手外是可以用炸彈兵和綠帶帽。馬上讓綠 兩帽跑到中間等待跳傘的敵軍做了他,再 跑到右邊的機槍旁邊拿取精子裡的補給品 。一開始的地方左邊也有箱子可

以專東西,專完跑回安全點換炸彈兵移動到中間水池附近放地當,大概2到3類就夠 : 放完跑到安全點,讓狙擊手移動到繼上的位體 ,準備狙擊跑到中庭的敵軍。要特別注意敵車會換上盟軍局體積至之份的大學車,但擊門一須要等沒有敵車之後,馬上讓綠屬帽跑到在邊的橋,旋轉一下畫面讓他趴在橋的右邊



·等敵軍跑過橋就用機槍棒射(集中太 多人丢手權權是最快的方法),產到敵事 推出自走炮·把操縱自走炮的幹掉之後。 就會在實面右上出現事件。



之後選會有三批歌車想過橋。殺光之 後讓祖黎手引橋上和黎電上部軍基本平差 的士兵 · 右邊和上面都有兩三 個·接審讓綠帶項與各的屋子左側對著 對重丟手榴彈炸死屋子前面的歌兵群

:在右邊山丘上還有一個士兵, 狴擊 他之後, 用綠扁帽殺死正下方和最右下方 的士兵。在飛機旁也有敵軍並不難殺,之



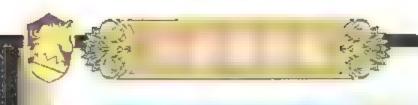








後拿取飛機旁邊箱子裡火箭筒。用炸 運具拿人等一炸掉中間的「ARMORED VEHICLE」,房子裡還等一兩個敵兵也 不難,殺光之後旋轉畫面。在飛機另一个工以上飛機邊關 ,此關每 便力戰的速度都要很快。否則會大卡















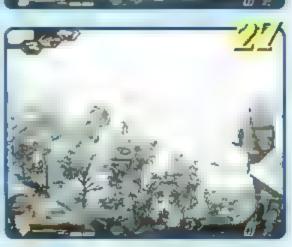
KILLTHETRAITOR

上了發機之後,才發現被將軍 C DCNELL生費,其他人都被打了。以繼 電腦打量一開始進來年程的主兵後,開門 士五類到是主兵的可屬部落,故意襄正人 看到了想達來車打關也。,進去隔壁 間的生育可以和斯博用及特擊主會合, 蘇維在在臺的兩個工具主法。計學拿取身 上的槍校。來到一個。希腊,先走都會 的明,裡面有紹子可以拿毒氣雕和的毒 質具,年間的門打學會有幾個工人



,再級無關稅了代將回樓梯旁,接著在樓梯右邊故一個競發器。看起來很拿賽 在樓梯右邊故一個競發器。看起來很拿賽 攝用的引傷。,按下右邊的發動齒發出發 會引也上來華稅了也。因到意識的明上 五會和閩灣會合





下書面,用司機的市區較了在處的一個主兵。再過去的即個別理他人,旁邊 有貨籍子可以拿賣馬,進入在邊房子的門。在入口旁邊人,裡面有工兵和 OFFIOFR,並不難,讓開譯換上OFFICER的衣服,下一個房間也有OFFICER 和工人,較光之後把兩體藏在旁邊門房間。







1 炸彈路線



不論是指擊還是炸彈,都要先做以下的路線 T地裡的箱子有炸彈,先別專(因為拿了就開始多數),讓胃諜利綠氣循性在邊房子移動,旋轉一下畫面,讓閱謀和對面房子外的士兵說話並叫他看別的地方,接著等上面廣場的士兵背對你時,殺了左邊房子前的士兵 *至31)*,搬走暴體,再讓閱謀和對面房子上的士兵講話,讓他看別

處(圖32),一樓的門口士兵也會跑到旁邊摸魚。等他模鱼時讓級屬帽殺了他。 再上去殺了和閱採講話的士兵,注意樓頂還有士兵在巡邏。樓頂士兵也殺了。 右邊樓頂還有一個也要先殺,還還一樓有一台車「KUBELWAGEN」最後要回來進 處。

接著除了炸彈兵和間諜,其他人都跑到車子旁邊等。讓炸彈兵拿炸彈。間接 回到之前的大使館旁的房子和士兵對話,好讓炸彈兵放炸彈在門口(重,所 有人都跑到車子旁等時間到。時間一到,將軍 0°DONNELL 坐的車就會從右邊學動 到放炸彈的地方,等他下車就按下炸彈炸死他,再讓所有隊員上車便可過關。





【狙擊手路線





當般光車子时近的歌軍之後,繼續往 上走,讓聞業和上戶的工兵裝語,等臺場 裡的生兵沒主意就殺壞和閱譯說話的生兵 ,從轉載面,讓綠電階級在產藥的 坦克旁 [1]异看不到 ,間違則續到工兵爭 考透的 TOESTAPO SGT., 後面 · 主 射雨下後先片網也,否則會被殺 許多對 面和土兵。萬話,利克商商高麗至37 GESTAPO SGT : 再讓綠電循線進去殺對面的工具。 冕體都撒旦冲克後至藏起來,從轉畫面。 讀問牒和在邊的兩個世舞對語,這時總開 帽毯在右乘邊的士兵背對你時,跨到對面 大門進去 · 旁邊會有一兩個看到何 一下子不用擔心, 屋子裡卷上兵…還殺了 也,在邊的布裡宣布一億 OFFICER ,如業 殺光的話行務的失敗!

爾伏前進上樓梯,這邊的主兵會繼破間謀,先殺了樓梯前的主兵。上面的看不到,左邊的工兵不會動。,接著在在邊樓梯上去香煙。目錄上面的主兵不來給你殺。左邊的OFFICER 很容易解决,其它的原體都只有工人,但是如果聽到槍聲會跑出去通知其他人,所以先殺光。在邊的傳體箱子裡之以拿到狙擊槍。一樣靠起狙擊槍就開始倒數,回到她憂最左侧的工地外面結集等待將軍0 DONNELL 下車,殺了他後讓所有人上車的過點。













际

鬼戰將







CENTRAL BURO 28

INFILTRATE THE STATION

這關難雙大大提昇,任務是讓簡謀和 小偷摸進車站裡而不被發現。一開始兩個 人都趴在最右下角。等上面的士兵沒在看 時,打量巡邏的士兵搬回躲藏的地方

,讓間諜換上衣服和上面的士兵講話。小偷打暈他搬回去藏起來,注意之避 塔上面也有士兵在看,與打暈巡邏塔下方的士兵一樣上去打暈上面的士兵。 中電有 傷學對面的所有戶種都可以 看琴間諜的變裝。讓閱諜走到最左邊,注 意對面的士兵爬到畫面上的下水道裡

·沿路走會救到人質,他們會告訴你 車站裡有地點可以躲藏。回到學來的地 方,讓間諜和帳棚前的土兵講話(不能 殺!殺了卡車會不動,這時就卡關!)。 員時讓小偷從他後方跑到橋下的河川上





對面的士兵看到你一瞬間並不會有事(記得從橋邊警衛亭的右側移動,要先點岸邊之後馬上點河床,再按空白鍵趴下,大約只有2秒的時間)。台署河川到最右邊有個下水邊可以進去

接着等这貨車到達,讓關課程上这貨車,等車子停在門口時下車,會領一個角度所有士兵都看不到你(圖 43)。馬上跑到右邊的帳棚趴下來,等上方的士兵都沒在看時(屋頂和車站裡的士兵都會背對你)。溜進上面的壓子裡

。從屋子中間的樓梯下去注射樓下的士兵,有箱子可以拿樂西、因為這一龍覽課的藥費很少,識級變裝的人太多,所以也要讓小偷溜近這閱房子

和小偷會合後,房子裡的子蘭先打懂,在一樓的房間其中一個出去會到達場台,另一個會到有窗戶的房間 。是廣會讓對面的士兵看到你,要小心 打軍裡面的土兵指進房子裡,樓頂上的土兵沒辦去解决,不理他,讓 兩個人移動到房子門外,注意樓頂的士兵讓間諜回到之前的帳棚那趴著,等 質重停在門前時,對面的士兵會背向你(車子正要停下來時就可以跑過去),用同樣的方法偷溜上車(因為車子會開走,只有一瞬間可以上車,多試幾次,筆者嘗試了10 幾次,不要連點,只要點一下就可以)

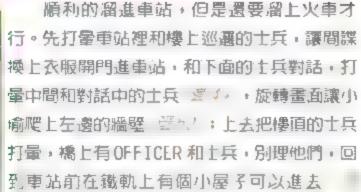
等車到達車站外面就下單 546 ,注意右邊慢頁的士兵跑到車頭 OF-FICER 的後方(不要弄着他),右車門這邊每個安全點,(非常小的角度,所有士兵看不到你),注意左邊的士兵跑到最左側有一堆人蹲著的地點 ,接著換小偷,用同樣的方式等貨車進重站,不過不能馬上下車,等廠東西的士兵都背向你時,馬上走到(不能跑) OFFICER 後面,接著走到左邊躲藏的地方,這時可能會有工人看到你,打量他搬走就好,等車子開走 OFFICER 會記話一段時間,士兵都散開之後,跑進車站在下角的「HIDING PLACE」





BUARD THE TRAIN







•打暈禪面的士兵,從最左邊的門出去(不是底端的門),一出去就會有兩個土兵背對著你,注意對面的士兵然後打暈房子外的兩個士兵,說不上兵後面點選也滿話, 長一訣戰是先讓閱談在土兵後面點選也滿話, 視線要離開門口而且不能讓也旁邊的 OF FICER 看到你,右邊有個巡邏中的士兵也要注意), 接著讓閱談到對面和士兵對話打暈他,注意火 塵旁的士兵偷溜進車廂便可過關 ☎5.21。

STOP BOMB DEPLOYMENT



溜進車艏的小偷和間諜還是被發現了,而 自路上還有炸彈基備炸掉火車!綠扁嘴前往阻 止炸彈爆炸。這一關難度頗高,要在限制時間 內般光士兵和炸掉載藏軌上的卡車,一開始綠 廟帽躲在最右下角,先把車子旁的士兵殺死並 搬走,等一段時間會有坦克,等坦克走掉之後 旋轉霉面往右移動 姜 5 11、這時會有工人看 到你,等他們跑過來全殺光,旋轉畫面趴在摩 托車後面 新 5 4 2,等上面的士兵走掉跑到鐵 軌旁的卡車後面躲藏,注意會有坦克



。爬進空地左邊的車子後面躲,在車子旁放一個發聲器,另樣生兵過來一個一個用刀殺光(在綠屬帽躲藏的車子後方約一個人的距離放發聲器,讓你可以不用移動也不會讓士兵看到你的距離,士兵一過來直接就可以殺死,很關單就可以殺光)。



心蓄鐵軌衛伏往右前進·士兵都看不到你



來到屋子外的配檔,門口有個士兵, 表個香煙在門口把他引出來(有時候香煙會被對面的其他士兵檢走, 就讀取進度再重去一次, 直接丟在正門口,往旁邊裡進去他看不到), 趁他檢香煙時馬上爬進上面的樓梯進去屋子裡 至577, 殺了裡面的士兵拿箱子的東西, 小心樓下的士兵。爬下樓梯拿樓梯旁箱子的東西,殺死巡邏的兩個土兵,進去旁邊的門殺光裡面的士兵。



往左邊爾伏移動,在左邊士兵看的到你的 範屬之內,看到你的瞬間就可以用來福槍幹掉 他(射程號),這時會有士兵跑過來看屍體,都

殺光(沿路有的圍牆比較低會被看到,要注意!),繼續爾伏往左邊移動沿路殺力,即在左邊電箱的後面開槍殺死左邊的士兵,接著往繳軌中間丢手榴彈力,右邊的士兵再爾伏前進過去殺,爾伏前進到對面左邊的守衛塔下,丢













手榴彈炸死右邊的士兵 至60 · 選時馬上爬上去殺上面的狙擊手(他回頭的速度很快,所以行動要快!)。不要理會坦克,跑到電面左邊用手榴彈炸掉卡車便可過關 是6.









靡

鬼戰將

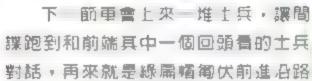






GET TO THE ENGINE

探扁帽追上了火車,此時還不能控制小偷和間諜,這一關無論如何一定要讓綠扁帽的血在3分之2以上(後面有個車厢要用綠扁帽當餌)。以下用火車前進的方向代表「向前」,反之則「向後」。往前走跳到第一節車廂的門前,會有士兵下來送死,一進去就有土兵、很容易殺光 ,每伏出門到第一節車廂,先殺了門口的OFFICER,這時讓小偷及閣諜和綠扁帽會合(中間土兵看不到你),讓問課和未滿的士兵對話,綠扁帽則殺光車廂中間的士兵 一分一。接著出車門讓間諜爬上車頂和士兵對話,綠扁帽再即





狂殺,中途會有比較靠近的士兵不能用殺的,前面的士兵會聽到修山,所以要先擔暈回頭再殺,最底端站著的士兵先別殺,先爬上車頂殺上面的士兵

,回頭殺死站著的士兵之後就會發生事件,車廂最後頭的士兵會順序跑出來(如果先到後面殺死所有士兵才殺死這個站立的士兵,具不營等多久,還是不會有士兵跑出來,這樣的話最後一個車廂士兵超多,進去就死,如此一來就會卡購!),

進入第一個放業術品的單確,利用閱譯對話再殺並不難,此時讓綠屬帽趴在少包後簡用來稱槍掌備殺跑過來的生兵 第二節葉術品單簡比較難,先讓小偷和閱譯站在門口按下「A」警戒, 瞄準門口, 讓綠屬帽進去馬上出來,把門口的兩個主母引出來殺,再讓綠屬帽進去大屠殺,下一個贏稻等狗, 只要靠近到第三個兩間狗就會叫,讓小偷拿來福橋站在左邊警戒, 綠屬帽則拿機槍再靠近第一個門的地方,按下警戒就會攝射,士兵會一個一個跑出來給你殺 只有狗最在睡覺,靠近讓牠跑出來再等了牠。





TAKE CONTROL OF THE TOWN













這一關只有炸彈兵和狙擊手,任務要 殺光整個城的士兵,而且不能讓一輛歌 軍摩托車溜走!一開始先把水井旁的土 兵解决,只要注意上面的OFFICER就好

接署趁街道對面的士兵走開 時,才把OFFICER打暈搬回去。從畫面左 流繞到上面的屋子裡 · デノ・解决裡面 的士兵後,另一個小房間也有土兵,要 記得順便打量他。和追擊手來到三叉路 的中間、狙擊中間看守的兩個士兵、會 有其他士兵跑出來看全部殺光 = 72) 接著匍伏前進從左邊的門進去 歷731 -打量裡面的士兵,箱子裡有不少東西可 以事,沿路的主兵都只有一個很容易。 從最上一層的小樓梯上去閣樓每箱子可 以專兩個炸彈,讓狙擊手從三樓有床的 房間窗戶按「Z」往外看,從這邊狙擊中 庭的士兵,橋上的也要都狙擊,等士兵 不再出現之後才可以離開 歪 パン・ 否則 摩托車會逃走。

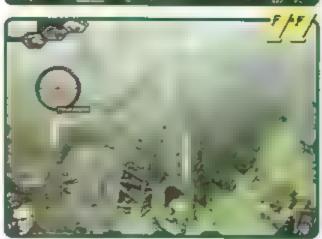
回到大門口,光明正大的從正門爾伏 進去,旋轉畫爾從左邊的門進去 看 51, 沿路士兵也不多(記得沿路的士兵都要把 屍體藏起來,因為有時候會有士兵往一樓 跑,如果看到被捆綁的士兵會幫他們鬆 網),到達三樓,一樣從有床的窗戶往外 狙擊,對面的狙擊手要先解决,因為他會 反狙擊,在最右下角有兩個 OFFICER 也別 忘記 圖 70. ,接著繼續往下爬到橋邊,把 左邊門口的士兵狙擊掉,趁著工樓的狙擊 手背對你時,爬上電線桿狙擊他

旋轉畫面,往下面曝托車的後方爾伏前進 到達小屋的後面。直接丟毒無彈到屋子門 口把他們毒量(記傳帶防毒面罩、帶面置 時無法跑步),空地上還有一個土兵直接 狙擊也 *至 13* ,屋子裡的士兵也不多。

回到中庭、在摩托車後面的房子也可以進去、裡面的士兵也不多、爬上樓梯時只要記得爾伏前進躲藏士兵就可以;在這個門口的右邊有士兵,先狙擊掉,等一段時間會有另一個土兵跑過來也照樣殺掉。接著從在邊的路前進,注意右邊的士兵,對量左邊門口的士兵。 一定會回頭,所以等他往外走時再用狙擊的)。旋轉畫面狙擊對面左邊小房子外面的兩個土兵

·箱子裡可以拿到最後一顆炸彈,這時先回到一輛摩托車的後方偷放炸彈。再爾伏到畫面最右邊的小廣場,這邊有一大群士兵 圖81),丟毒氣彈毒量細鄉之後,按下炸彈炸毀摩托車便可過關。



















魔

鬼戰將



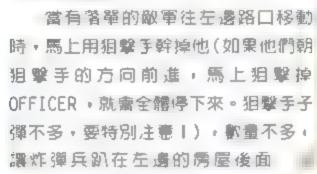




AMBUSH THE CONVOY

好不容易佔領了城市,接著要防止美術品被偷運出國:雖然有綠扁帽、小 偷、間諜可以選,但是因為他們被關在車廂裡無法行動,一開始先別管其他的 士兵,馬上讓炸彈兵從正門口出去沿路左右放炸彈,岩石旁邊多放一顆,身上

最少要留四顆炸彈別用掉 毫分?。接 著到左側的房屋後面讓炸彈兵在那邊 等,狙擊手則爬上左邊最裡面的電線 桿上 為一次。因為敵軍會有狙擊手摸 進來,當出現畫面顯示時,馬上用狙 擊手先狙擊掉他,讓剩下的士兵直接 趴在大門口按下「A」待命(這關的其 他士兵子彈無限),剩下的兩個士兵趴 在下面的路口旁邊待命(圖84),就不 用理會這些土兵了。



·當有敵軍踩到地靈時·會有士兵 聚集過來·馬上賞他一發火箭筒就可炸 死一大票 事 90 / 。

馬一發之後讓炸彈 兵往左邊移動到敵軍後方·趴在後面的 草地上不會被發現·這時直接用火箭筒 炸寶在石頭後面的士兵。當炸死一堆士 兵之後,會有一大票(幾乎全部)的士兵 都跑過來,聚集之後再炸一發就會很輕 縣 達 47 。

先練到左邊把兩個狙擊手幹掉,再把看守機槍的宰掉,屍體都別動他(旁邊的卡車沒辦法發動,不用理會),在馬路中間放坦克用炸彈(TANK BOMB),右邊士兵先別離他,跑回左邊岩石後面趴著等坦克,坦克一來壓到地盡之後會停下來,這時會每主兵從畫面外跑進來看到屍體,當他們接近坦克後面時就丢手榴彈(這時應該是有三顆手榴彈),炸士兵順便炸坦克,會連續兩次 優別 之後再丢一發手榴彈就可以把坦克炸爛,把右邊的士兵都青光 愛別 。這時馬上跑到圖上的兩個路上放地雷

·以便防止美術車輛通過,當它們 壓到地電就會停下來,之後震會有兩三 次士兵往正門移動,不用理他,會被佈 置在門口的我方士兵殺光。最後讓炸彈 兵跑到兩台車子的前面那台放置地電, 射擊地雷就可以炸壞前面的裝甲車

·注意別炸到後面的卡車,炸壞兩 台裝甲車便可過關(如果車輛被卡在一 開始的地方,就會沒辦法過關,要特別 注意上)。











NORMANDY

CRIPPLE NAZI SUPPORT

這一關甲裔。偷利炸彈兵,帶自一開辦速度的要進展侵失,空間裝一至 和坦克被單足就任務失敗。先到在邊門房子在倒死角線超來,打單門口的 OFFICER和主兵。 ,在邊門兩國工戶不理他。進出屋子裡,超在邊門工 與食主營,讓一條從東子即重閱到學在椅子上的工具後面。 ,只能馬繼 子戰死也。在下值的武器中可必選下,解除证据的主兵,進入旁邊的時,裡面 有很多工人全部發死,在每個結子裡都有炸彈和火路槍可以拿一先在這個勞 間數一顆炸彈。 一世解決在門口的兩個工具,每個多戶子的死角處, 丁槍的包有裡有物資利毒藥,把兩個效在一起混合或毒的物質,按下極的異



(5) 聲可以把狗食五上去 · 長在馬 路中間等外重帶你的工具走過來,剩 下的工值工業到第四乙後丟高氣彈馬 圖。



DESTROY THE WARSHIPS



17、一智让直接企业国际邀的楼 梯間出去 多等在邊利在 **邀**的古兵焉勤行時,殺死在身的 士师, 医希腊人夫是射亞刀,不 **是五世難殺死,所以創得明刊** 檢回來 趋云右邊的量子把裡問 ←事箱子補的「YAGNETIO · 世來之後等在 變 TOFFICER 连通來新代丁叛死 一・方島屋在一位工具、等一皆 對作時配代日報也 進去左侧的 **門,屋子神布邊有工人先前理** 也,上角有士兵,等也走邊狹馬 發也,主兵直接殺所執好後義裔 性,控制管律也有工具、殺了也 之後でみ拿到第一個 YAGNUTIO acyb.

道一關只有層水夫一個人進



















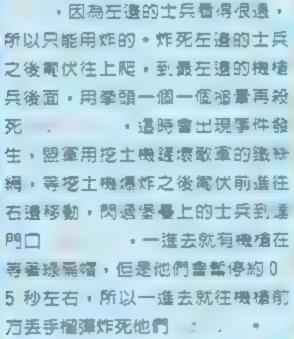






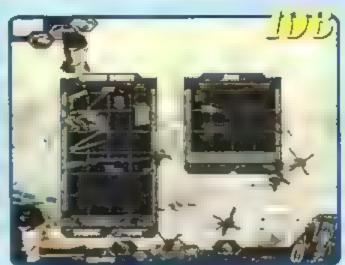
一会之後先往意思定過的小屋,旁邊有條小路可以走,到後面殺死後草的主兵。」這時只剩在側的士兵群,爬上樓梯級死在上意講話的兩個主兵,接著其他士兵會開始臺過來。直接丢手榴彈全炸死。」接著跳到水裡按下方潛水的圖案潛水下去,點選「MAGNETIC BOMB」放置在船底下。」、注意潛水太久會淹死,時間很短要小心。爬上按回到剛剛殺死一群人那,旋轉畫面。在平台上有「SWITCH」可以扳動。」、跑回一開始上岸的地方按下右側的炸彈按鈕炸壞船隻使可過額。

STORM THE BEACH



解決左邊的士兵,站在門口按下「A」警戒,會有士兵一直跑出來。進去士兵跑出來的地方,殺死工樓的兩個士兵事稱多的 東區,從若邊的門上去來到爆馬, 先爬上樓梯把堡壘上面的機槍手幹 掉一一,在邊的士兵別理他, 便回爆講獎轉畫面,站起來把上方 的OFFICER 殺死馬上再趴下

,爾伏前進到底端戰門進去,一進去就一堆士兵,但是門口的士兵對著你,這時進去大約只有3秒的時間,旁邊就會有士兵這進來,所以一進去馬上殺死門回的土兵,對著對重丟了整彈炸死士兵群,接著等旁邊的門這進來的士兵一個個殺光





































信長之野望川至列作品・可以 說是KOEI的得意之作,同時也是現 今最長壽的策略遊戲系列。除此之 外,《信長之野望》系列作品的另一 個特色,便是KOEI實將所有最新的 **高** 阿與技術,通通呈現在這款令日 本人引以為傲的作品中。最新的 ■長之野望 - 天下創世》是此系列 的第十一套作品。過去的每一套 | 1. 長之野望||都各具特色 | 有憂點 也有缺點,而不少獨創的特色也被 移植至,《王國志》至列中 例如 王 國 f 九》,就有非常展學的 m 直接之 野鴨》的影子 若要細紋母 蓋 億 長之野望》作品的特色,幾乎可以

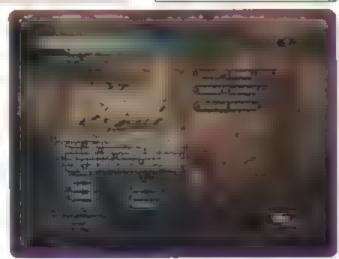
在經過二十年的焠煉後, 天下 創世》以全新的面貌展現在玩家的眼 前。全新的 3D 技術。取代了長久以來 的 2D 顯示方式 · 因而能夠展現出戰場 的地貌、城鎭的風貌及雄偉的本丸建 築。另外,在上一代首次啓用的即時 戰鬥系統,在這一代顯得更加完美。 雖然仍有不足之處,但是卻能夠讓人 體會到戰爭瞬息萬變的刺激感。就攻 略屬直來說,如果你是一言長之野望。 **的田霭玩家,那麽,在過去至列作品**

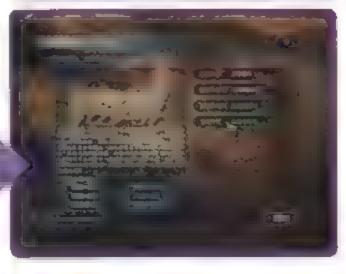
常用的 些戰劫和戰略仍舊適用在 這軟遊戲裡 朝夏新玩家,或是普 **紅玩過近幾代作品的玩家來說,這** 屬策略指至正是替你們寫的

為了讓讀者能夠快速自罕刻的 認識 | 天下創世 | 的各個層面,底 下將皮酪方為四大部分詳細解析 内政篇、武將篇、外交篇、戰鬥 篇 另外,更詳細披露本丸城池建 造大去,還有胃整說明領地建設對 £ 查权入的争骤 —

想知道成為天下人的捷徑嗎? 答案就在文字中 /







學的裝置「戰鬥就是最好的跡 的高跌工作是相當結構乏味的 在 過去,這麼做除了盡產生數值上的 變化外,還會讓畢和上點綴一些花 花绿绿的東西,鎮補空艦 在 天 下寫世 裡,雖然「種田」並非完 成霸業的維對要集,但秀周3D畫 面呈現出來的城也模型,絕對值得 投資 兄目,努力建造城籍對防守 型的玩家來說,可以帶來許多的好 点 提升金錢、糧食的收入、增加 可用的兵員・更重要的是・経過強 化的城也, 数人需要花更多的時間 才能攻破

天下創也 會依據大名擁有 的領地數,給予適當的稱號,而稱 號將會影響到玩家在從事政略時能 **都使用的指令,以及能夠管轄的街** 图 運



小大名	0.0	1
大大名	5100	2
群雄	10000	4
霸者	20000	8
天下人	40000	16

信長之野望

天下創

政府指令

▶「工欲善其事,必先利其器。」下面,簡單列出玩家在「種田」期間 會用到的各種指令列表

内政

令→ ■ 開發、投資、自水、數兵、數次、四與、標率

院 註一>除了調整稅率以外,執行的成效都與執行其物的政治能力預開

措令一→攻略、同仇、布武、夫戰

文

措 寺□ >朝廷、大名、委人

45 113 113

推 令→ > 謀報、破壞、謠言、煙動、內應、延費

院 註○ 執行的成效都與執行武將的智謀能力有關。如果領地內擁有忍

者裏,自忍者出產量高、搭配上智謀當的武將、計略成功機率將會據高

措 : 麥舌、城主、論功、爰收、氮酊、盘用、钴鹅、语言

着 令~ > 武将、物资

文化

茶會:領地関有茶人訪問,參與其將每機會提升政治能力

鷹狩 領地東南将場這項特產、參與此将有機會促升特產能力

·運歌·領地工有重新師的問·参與玄將有機會提升包束能力

鑑賞:領地氣層能藝人訪問,參與此名音機會提升教養能力

進行家臣聚會,提升參與武將的相關能力,如果參與武將相關 能力相差很大,能力低的武將可獲得較多的提升

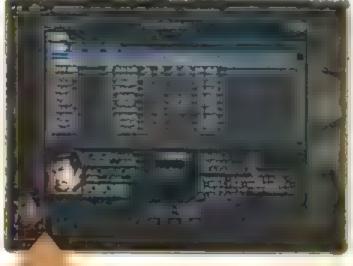
城市

如果夠仔細的話,你會發現,隨著領地的開發,城池的風貌會逐漸改變,其中嚴顯著的是本城規模的提升。除了本丸建築的變化之外,還會開始修築厂丸和一丸。究竟有哪些條件決定了城也的面貌呢?且看底下的說明。

遊戲剛開始時,城池規模**僅限** 於本丸,這時的本丸是個小房屋, 稱為「館」;城牆不過是一圈木柵

欄、城門也是初等級的「冠木門」;沒有護城河,在城門旁邊有一兩座櫓 節樓)。這樣的城池規模,可想而知,防禦力很低,而且毫無壯麗之感。無論是為了美觀起見,或是為了提升防禦力,擴大城池規模及提升城也等級都是當務之急 城地共可分為四大相關部分,也就是城也規模、護城設施、城艦及城門,以及本丸。這四大部分,會隨著領地在各方面的開發程度而有所變化











城池規模

相關開發項目:農業

城池規模隨著農業主發度的提升而 擴大。農業開發度低於 10000 時,只有 本丸和一道城橋 農業開發度達到 10000 以上時,擴建三丸,也就是增加 第三道城橋。農業開發度達到 30000 以 上時,擴建三丸



相關開發項目:商業

包括櫓(箭樓)和掘(護城河) 商業開發度低於10000時,只會有一、 兩座小櫓 - 沒有掘。商業開發度達到 10000以上時,城牆外出現「空掘」, 也就沒有歷水的護城河溝壑。商業開發 度達到20000以上時,小槽會升級成 · 原先是泥土地基的各丸地基也會改 造為石造的「石垣」。商業開發度達到 30000 以上時,槽會升級為大槽,並且 将「空掘」填滿水、變成「水掘」,即 護城河。商業開發度達到 40000 以上 時,大橋會升級成小天守。



相關開發項目:日本文化

初級的城牆只是柵欄,城門是「冠 木門」。日本文化達到300以上時,木 天 柵欄升級為「板屏」,城門升級成「棟 門 - 日本文化達到500以上時,「板 屏。升級為「石灰壁」,「楝門」升級 · 為「櫓門」。日本文化達到 800 以上時。 城牆不再升級,「櫓門」升級成「鐵城 F9 , .



1 3 3 3 1 − 3 1 −

相關開發項目: 南蠻文化

本丸嚴初是「館」。南蠻文化 達到100以上時,會攜建為「御 殿」。南蠻文化達到200以上 時,會攜建成「一層白天守」。 若南蠻文化比日本文化高則擴建 成「三曆黑天守」。南蠻文化達 到300以上時,「三層白天守」會 騰建成「四層白天守」。「三層 黑天守」會廣建成「四層黑天 守」。南蠻文化達到500時,「四 層白天守」會傷建成「姬路天 守」,「四層黑天守」曹擴建成 「能本天子」、

到此為止。一般城池便不會 邀增属理,只有本處城-大名布 武之城可以繼續攝建。在本處 城,南蠻文化達到700時,「姬 路天守」和「帳本天守」都攜建 為「安土天守」。南蠻文化達到 800時,「安土天守」蕭編建為 「大阪天守」。南蠻文化蓬到900 時,「大阪天守」會獲建為「南 蠻天守」





在一笑下創世。裡,玩家中以為建各種各樣的在師。然而,你可知道, (新) 在 15 機運造的。 建築物、 含新玩家的收入和可用资源造成重大的影響

以 查練的為例,在密場的確常見的為五種。建築物 市、場面場、賭 場、雪臺、新舞伎。臺 一型而可帶來 360 的資金收入,一臺寫台場可帶來 3600 的资金收7、业署條件是該額需要有高架。、一座歌舞伎。屋可帶來 1080 的資金收入、 電音量:需來 540 的資金收入。 空籍場可需來 300 主 兵士 责也安逸低下於是,在一個首場記程,一座歌舞伎。室的収入相當於三 星市的收入,一座暴台場的收入相當於 # 坐下的收入。所以,若能夠盡可能



将所有建築都換成收入較高的建 築,可獲得的利潤是顯而易見的。

在每了基本概念後,讓我們來看 下一便建造完成,確有十六座建築 物的名場町 參見圖 《這個管場町 并每8 全方、5 至舊臺、3 麼瞎場, 土 北京收入為5580資金與900 士兵。 依稱上述各,建築物的收入資訊來計 **三·8** 年 360*8=2880、5座 百 屋 540*5=2700・合計符 580 資 共計長1500(主兵)。

一開始即可開發持续街町的城市一覽

▶十河城、室町卸所、玉繩城、宇都宮城、名生城、筒井城、海津城、※ 睪城、隈本城、蕃日山城

南蠻町

▶ 勝瑞城、立花山城、府内館、芥川山城、日野江城

11351

▶ 芥 山城、土花山城、富山城、安農津城、秦城

PAR U

>室町御所、駿町館、 乘台城、□□館、中村御所

塘場町

▶江戶城、岩切城、姬路城、青州城、湯築城、引馬城、小田原城、村中城、觀音寺城、稻葉上城

据者及○

▶小田原城、每津城、春日山城、福地城、山形城

鍛治村

▶難賀城、芥 山城、内城、「台城、天神山城

水通

▶ 飫肥城、版戶城、木萬福島城、飯山城、本佐倉城、三戶城、宇都宮城、 躑躅崎館、高水寺城、湯築城

人 社

▶ 糯、湖所、駿府館、秋月城、月山富田城、那古野城 本願寺雜賀城、安晨津城、石山御坊、御山御坊、岡崎城

▶室町御所、本在倉城、玉繩城、寺也城、, 倉城



在有异一传密娜可如多子 是個雷場的并有1 全部舞伎。 是、1 更而、1 空音量、1 空籍 場、1 更而、1 空音量、1 空解 是 100 1年 1 空歌舞伎 量 1080*1=1080、1 空音 360*1=360、1 空音星 - 540*7-3780、全計5220 資 金 另外 7 產電場 7*300 2100 工具 私上個 電場的相比,工具収入 是 多、严資金次2 差不多、這過 明我們確實要要檔選英等。

哪怕是數量很少。由於,建築物是鹽機彈進的,因此只有兩種控制方式 1、投資前先儲存,若產生的建築物不合意,請載2個進度 2、建進完學 卻不合意的,只能夠運由更比指令,全部破壞量蓋

所以,若建築物在戰争特受到破壞,或遭到歌市多名的破壞,也不 一定全然是懷事。姜看作們被眾的是什麼建築物,如果是新羅授。臺皮 易治屋,請此多載入進度。這世狀我們要得常停在進度。 如果是下或 酉屋,管他的,可好給你。次重蓋的機會

快速賺錢法

在《天下布成》中,經常會發生錢不夠用的情况,如果說慢慢「種田」,又會减緩玩家的攻略速度一有些」技巧可以讓玩家獲得較多的金錢與糧食。在每年年底時,將金錢稅調整到100%, 個年的收入直刻會暴增,然後直刻將稅率調回50%。雖然治安會直刻下降一大半,但是只要讓一些人給點錢就解決了。同樣的方式,也可用在產糧的季節裡,只不過這次下降的是民忠而不是治安









武將中向是《信長之野皇》系 列中最重要的十潭。充分地了 解武將的各種數體和能力。是 泰為大名的必要工作







等特別留意那些才能出家的武 將一否則有可能在緊要關題說 了大事。 中 松平元晨課 反 寶寶了大半江山



武将篇



武力能力簡述

在過去歷代的《信長之野望》中,武將的能力通常都是由基本數值、各 式特技和兵科戰法上種方式來呈現,《天下創世》也不例外。下面,簡單地 就這一種層面做說明。

一般來說,基本數值可以分為政治、智略(外交)、統率、武力(戰鬥)四種。在早期的《信長之野望》系列遊戲中,武將數值基本上是固定的,但自從天翔記開始(烈風傳除外),加入了養成的成分,能力數值可通過鍛鍊來提升。因而,在不同的劇本中,武將的能力數值都不相同,呈現隨著年紀增加而成長的趨勢

/ 各式特技

特技一般可分為政略特技(內政與智略)和戰鬥特技。某些《信長之野望》系列遊戲加入了其他職業類特技。例如:治療、忍術等。在《天下真由 中,除去了政略類型特技,只保留了戰鬥類性特技,精成了許多。

长髓经异

由的戰鬥分繁的投進。因而凸顯了年和戰去的重要性。也因為具科戰去,讓一信侵之野盟》的戰鬥更具多變性。鐵騎、國關增加了兵和的種類。而戰去等級爭則能夠區分武將的戰鬥能力。為了避免太多的設定影響玩多對人物的運用,因而《天下創世》並沒有嚴格的兵科區別,但所擁有的不同戰去都無用中都分了在戰場上善於運用的兵種。可惜的是,戰法等級只有三等,無去真正的區別當能力強所

武景養成

從前幾代的《信長之野望》開始,便開使注重武將的養成,也就是說, 武將的數值會隨著年齡的增長,以及所從事的相關活動而獲得的經驗,有所 增加。在《天下創世》裡,這個不錯的特色依然維持了下來。舉例來說,若 名武將經常上數場作數。則其統率值會因為參戰的經驗而有所增加。若一 名武將經常從事內政方面的事務。則其相關數值(政治、智略)也會有所增 加 除此之外,玩家還可以透過「文化」指令,定期舉辦各種的活動或聚 豐,提升參與的武將的能力。不過,這也得花上大華大難的資金,但是。在 家臣們身上所做的投資是絕對值得的。建議你挑選一些值得信賴的武將,大 幅地提升他們的能力值吧」

武局忠誠

習慣KOEI 遊戲的玩家們應該都很熟悉忠誠度的設計。這個數值決定了武將們是否會叛逃至敵營,或是在戰爭中倒戈。在經過長時間的修正後,《天下創世》的武將忠誠度顯得相當具有變化性,武將忠誠會根據武將跟大名之間相性是否相合而產生微妙的變化。如果登用的武將和大名相性不合,就算你給他再多的實賜。讓他當城主,他的忠誠度仍舊會隨時間而持續下滑,至於下滑的速度則視相性不合的程度而定。如果體之不理,有可能會在戰爭中出現倒戈的情况,而影響大局

另外,還有一種情形,也會導致武將的忠誠度下滑。由於武將的階級會隨著功勳的累積而自動提升。因此,有時候玩家在指定城主時,只注意到武將的能力數值,而沒有注意到武將的階級。如果讓階級比較低的武將擔任城主,則階級高的武將的忠誠度將會以很快的速度下滑。必須特別留意這種狀況,並且改派階級高的武將擔任城主 因此,建議玩家定期檢視武將的忠誠度,以及武將忠誠度的變化,才能嚴密的掌握下屬的勤態。

武师任用

如同所有的KOEI遊戲一般,隨時監章是否有在數式將是很重要的事情 因為,人才的多實將決定玩家執行內政以及參與戰鬥的效率。幸運的是,在 《天下創世》裡,如果有在野武將,便會出現「登用」命令,這點非常戶便。 另外,玩家任何領地的武將,皆可登用在野武将,因此,只要玩家手下的領 地夠多,基本上,每回合都可以登用所有的在野武將,建議大家,儘量登用 所有的武將。至得領土擴張時,缺少武將屬計自理各領地



如果证家使用的大名意 力整強,而目瘫角許多可 用的武將,那麽難呈不用 透過外交手段,卑躬屈膝 便可統一天下。然而,如 果不幸的,玩家有假告慘 的開始,而四周又被喽戳 環境,那麼,可能是真然 過速交近双的策略來逐步 拓展自己的領地與實力

甚至上, 肇者之較不順 向採用外交手段。武力是 解决所有紛爭的終極于 段 早日,如果和其他大 名同盟,光是實寸提供援 兵就已經很煩人了。此 外,在写温期間,如果胶 大名复有其他歌手,也只 不過過溫也逐動地大勢力 而已。最好忠医地格 些 領地較少的大名香井,才 是快速取得資源和人才的 理想自式

另外,玩家可以透過和 幕石将軍家司盟以便取得

「侵職」 足利將軍是遊戲裡的 化美大將區 计能统指师官包络权遵 的大名 目足、筆名建議大家直接将走利将軍家幹境、禁止命申之利 將軍,只要「任美大將重」在玩家的電子,玩家更可以這有要常將軍 家指派役職給底下的人 這樣便下以大幅提昇立将的日誠度,于無負 花費很多的資金

那麼,有沒有可能成為任委大將軍,謂意奪在?思,要把定利將。 軍家的所有將軍繼承人都幹掉 在更實模式下,基本上先走大義優利。 足利義林,先軒掉走利義運,然

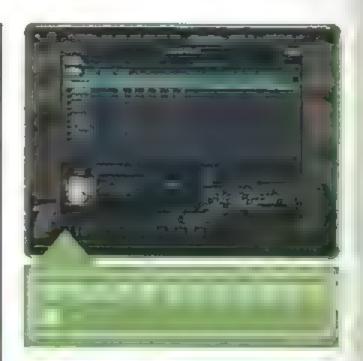
後機護義私上京・再幹掉足利義 秋 ,前有機會被円面等多層。





200





和朝廷保持良好關係,世巨提升大 名的官位,是完成遊戲的不正法門 玩 家可以透過貢獻金錢來再取朝廷的歌 出,趙而取得較高的官位。官位的高低 將會是靈玩家與其他大名互動時的遊浪 能力 另外,更可指定的配,讓所有的 大名取打破壞被指定者的 頂地 如果不 好好提升和朝廷3 關係, 也有可能會被 其他大名指定為朝敵・夏季毎日合都會 有大批的忍者勇入玩家的領地,而且會 被輪番攻擊。另外,朝廷和楊斯的富 位。除了能夠增加名醫外。還可提升風 略能力順,置可說是一大創新。

取得朝廷發結的最重 宣信。關門 的方式,是玩家勢力。須先提升到「天 下人」,並且取得太政大臣的職位。在 此之後,玩参戶雙上点 佔領臺則副 所 •接著便可取的「關闩」和職位

随碍一提的是,在玩歌上东之後, 家臣會問诉家相要成為「關白」或「閩 倉新時代。 如果選擇「區心新時代」。 將會獲得「霸王」的計號 取号派信託 號後,官位對玩家將變得一無是處,也 無法用官位來束縛其他的太名,玩家之 順透過純粹的武力 統天下 如果想要 增加遊戲樂趣,建議玩家們愿是選壞





學門篇

所有一切的準備,都是為了戰鬥。 所謂養兵千日,用在一時,正是這個道理。如同所有《信長之野望》系列遊戲,在《天下創世》中,戰鬥是最重要 的一環。下面筆者將提供一些簡易的戰鬥心得,給各位玩家做為參考。

總統

當你對敵方大名的領地發動攻擊時,可以從與該敵方領地相通的我方領地相通的我方領地派遣武將參戰。另外,當你設立本據城的武將參戰。一般戰鬥,最大上場武將為8人。而每位武將的帶兵數量限制,則與該武將的階級有關。另外,每個領地的最大出兵數量,除了和該領地權有的兵數有關之外,還和該領地所國籍的軍有關。要出多少兵,就必須商多少糧食。所以,當你建立本據城之後,盡可能地讓一些統率力高的將領駐守在本據城中,並且充分地開發本據城及應集資源,讓本據城能夠發揮最大的功效

不過,輩者不建議玩家將所有的雜 生物 使不同整子裡 将絕率力為的武 將分取安置於與敵國相接的前線領地,是個相當棒的方式。如此一來,你所派 出的8名武將,有可能皆來自於不同的 領地,因而每個領地不會肖耗過多的兵權和工戶數,這樣可避免在打完 場勢 死的戰爭後,你雖然可能奪下敵方的領地,但缺因某個領地的兵糧和兵數嚴重不足,而遭受敵人的反擊。



兩鐵砲是非常好用的武器。無 論體兩都可用鐵戳攻擊。威力 無難。 另外,在編制部隊時,記得針對每位武將的特技,分派適當的兵種。而每個兵種也都有其特性。騎兵的移動速度最快,但在攻城戰中的用處不大,因為騎兵無法爬上城堡的土丘。步兵的移動速度雖慢,但卻是戰鬥裡的主力兵種,適合和敵軍進行肉搏戰。弓兵具有很強的遠程攻擊能力,而且可以讓敵方部隊的土氣下降,但若與敵方騎兵短兵相接,很快就會買散。鐵砲是最強大的武器,與弓兵相同,是一種還程攻擊單位,最怕被敵人部隊包圍。而且,在玩家獲得8個領地或為霸者,獲得「雨鐵砲」的能力之前,下雨天鐵砲是無去開火射擊的

話雖如此,如同所有的《信長之野望》系列一般,鐵砲是最可怕的武器,不但殺傷力強,也能迅速地降低敵方士氣。尤其是在你獲得「雨鐵砲」技能後,好用得不得了。如果你有足夠的資金,最好多購買鐵砲,建造鐵砲大隊。很快地,你將能在數個回合內,攻下大量的領地。當你打算出兵攻打敵國前,最好先派還忍者進入敵方領地打探情報。除非你的武將的統率能力處超過敵方的武將,否則敵方部隊數量最好不要高於我方太多,那樣是比較不容易戰勝的。

野勛

當出兵政打敵方領地 時·如果敵我兵力數量差不 多·敵方會選擇裝開城堡在 野外與你對決。基本上電裝 的人工智慧並不強。因此只 要掌握幾個要點便能夠輕鬆 地打車野戰。

擊退取方主帥: 戰鬥開 始時,留意主帥的位置,若 兵力相當時,可派全軍夏攻 主帥,但別在據點附近,因 為主帥會躲入據點內。若能 在戰場上困住主帥,那很快 使可獲得勝利。

上置兩種方式,都是歷 名和歐方部隊便碰硬的快速 戰法。如果你的部隊實力堅 強,建議你和歐方來一場消



留意兵種的生剋關係。布置部隊 例如圖中線步兵格在鐵砲兵和敵軍 之國。可以發揮較大的最力。



24 是读载漆決的不三法門

耗戰,在野戰中先損耗敵方兵力,無論是接下來的攻城戰或是想要攻打其他的敵方領地,都可獲得極大的優勢。因為,無論是攻擊或是防守,皆可 多置其他領地的武將支援,若能將敵武將的兵力耗盡,代表敵方其他領地 在之後戰鬥中所能運用的兵力也會減少。

攻 级 戰



Bed to a minute of

破壞在敵我雙方兵力數量相當時,是簡相當好用的數十一如果我有的意面不高,透過破壞特定建築物,農田、戶營等,可以大幅制能數有在下次是 戰時的實力。基本上,內致對於整個多數的發展並不是相當重要一參與前面的內政部分)。戰鬥和破壞才是未應將一的用這

策者比較高數用的戰爭,是先次主城國的權,一戶次下,我戶士氣會大幅提昇,這時用鐵砲部隊或步兵部隊突破營會城區,直接本力。次下本丸後,一切都結束了。



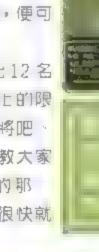






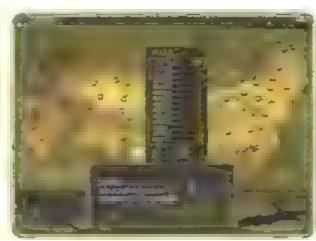
當你成為「霸者」後,若有 其他的大名也是「霸者」,並和 你的領士相接,就有機會發動央 戰。基本上,決戰是個讓《天下 創世》失去平衡的一個戰鬥方 式,況且由於電腦的人工智慧不 良,通常只需五到十分鐘,便可 讓敵方大名從驅我家

在決戰裡,玩家可派出12名 武將,而且沒有任何地域上的限制。派出你所有最強的武將吧。 接著,運用之前在野戰中教大家 的聲東擊西、直搗本陣的那 招,在鐵砲的隆隆響下,很快就 可獲勝。





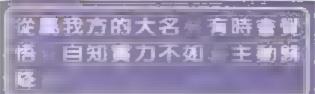






在《天下意世》的遊戲世界裡·證 記兩個重要的法則·你便可勢如破竹, 所向按摩:「鐵砲萬歲丨」、「決戰萬 歲上」







柯納跟力夜兒剛到地上界。 因為柯納要忙著蓋唐子為家,又 不敢叫力夜兒童菜(那是因為上 一次吃了她的料理之後。就在床 上躺了整整三天三夜~~) + 只好 讓力夜兒到處找找有什麼可以做 料理的材料。結果,最後遺是要 **霏析納的獨特融力・不僅結及了** 第一個好朋友芙羅琳,也學會了 一件事一任何物資都要用錢交 換。

一回到家,力夜兒禁不住想 到處看看地上界,所以兩人決定 四處逛逛。來到佩他斯村的大楼 下前・剛好着到一位祭司古爾恩 正在說服村民交出実羅琳・以成 為瑪奈托教的穩定。來做為解教 村民脫離礦區廢物的條件:村民 們不顧某羅琳的意願,紛紛表示 質成。為了營英羅琳解園,柯納 見義勇為的提出為村民趕走彈山 魔物的計劃。



o谷勞貝礦山

當柯納銀力夜兒兩人來到谷勞貝礦上前,遇到了兩位傭兵。蜜莉娜跟巴 茲·巴茲為了鼓勵植物,順手給了植物一個靈寶石。(PS礦山入口畫面的右 下戶林子裡有藥草喔! 進入廣山後,柯納雷遇到一個強化武器的專家一皮 耶·若是把手上的靈寶石交給也。他就會單忙強化武器。讓武器升級。

後來的問題路上會遇到一隻小老鼠,力夜兒覺得很可愛,便給了它一顆蘋 果,」老鼠衛養蘋果匆匆離去之時,不小心掉了把手,兩人便先撿起把手収藏 著。來到礦上深處後發現地下水溢出,千尊致無法順利通行,此時力夜兒突然 想起礦山入口處的起重機,兩人便拿著把手返回去容動起重機,殊不知就因此 找到礦山的荒廢原因。

來到礦山深處,發現一直因優著村民的魔物居然是 要鼠王,它會緣園 圈圈跑,所以一直跟在它後面次擊可以提高傷害力;若是攻擊時間拖長,它會 採跳躍式攻擊喔 打敗BOSS關卡的鼠王之後,發現村們是為情勢所逼才居留在 此,巴茲便答應為牠們尋找棲息處,而柯納銀力夜兒便區們也斯村向村民解釋 切原由。

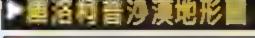
順利,替案羅琳解圖之後,兩人在回家的路上意外發現了一名 陌生男子都倒在地上。把他安置 在家中後,到佩他斯村找美羅琳 詢問,請來村中最有名的庫倫醫 生診治。雖然身體並無大礙,但 為了要讓他恢復養識,柯納便自 告當勇要去庫洛柯普沙漠找「沙 凜之花」來為他簽傷。



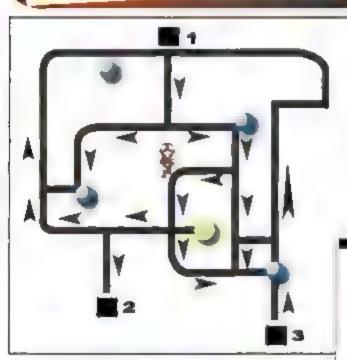




庫洛柯普沙漠



● 質箱 3 存储點 ■門











來到世界地圖上下方的庫洛柯普 沙漠,順利通過少漠裡的迷宮之後, 力夜兒無意間發現了「古老戒指」, 兩人便打算拿到沙漠之花後回去給美 羅琳看看。在沙漠裡有一個發墟懸藏 了某個秘密通道,裡面會有破響的信 還有靈寶石(地形圖上的左下角廢墟 中),若是拿著這到信去雷潘納村交 給一位少女的話,可以因此得到500G 的報酬喔」

在沙漠的下方一直前進,就可以 看到綠州上的「沙漠之花」,才剛採 完集備返回的柯納跟力夜兒,就遇上 了用綠洲幻影來吸引人類的80SS沙漠 蜈蚣。牠從從沙漠竄出後會追著柯納



攻擊一陣子,接著便會沒入沙漠,沙 漢上緊接著會出現許多流沙,此時可以按灣鼠右鍵不放讓力夜兒累積魔法 實力,等蜈蚣一出來,瞄準頭部放出 魔法球,就可以快速解决地。

拿到沙漠之花後,柯納回到家將 花交給康爾區里,救醒哈瑞後,也解 開了哈瑞的身世之謎。因為哈瑞尚對 庫備懷有恨意,庫備只好委託柯納暫 時賴忙照顧後就離開了 柯納為了跟 哈瑞交朋友,幫他在隔壁蓋了一個新 家•當安頓好哈瑞後•柯納在回家的 途中遇到了歐雷芮、巴爾皮、攸絡一 行人:他們眼看這塊地很適合開餐 廳,便在此居留,而且從收絡口中得 知一點點艾絲塵德大人的消息 * 為了 得到更多的情報,收絡建議也們去找 庫倫醫生 來 至佩 他 斯村找庫倫 的 時 候,發現三個身份不明的女子正巧搶 走了庫倫重要的書籍,柯納接受了庫 備的請求,打算奪回書籍之後,再詢 問有關艾絲庫德大人的消息。

。佩他斯村郊外

隨著地圖來到佩他斯村的郊外, 凸路關關可以陸陸橫續找到 姊妹留下 的衣服:原本正猜想番那一名女子究竟 逃往哪個方向,力夜兒便使出െ粉將法。 大聲稱呼那 位身份不明的女子為「變態 姊妹」!不服氣的三人馬上就露出 了行蹤。柯納跟力夜兒為了擔回庫倫的 研究書,只好展開一場2對3硬碰硬的戰

二姊妹之中的大姊黎 薇兒跟小妹 (卜羅魯一直緊逼不捨的攻擊阿納·而三 姊魯菲雅則靜靜的在地圖上方:以柯納



那麼一丁點的是會受不了兩人夾攻的,所以在進入BOSS關卡前只要累積 兩個納的業氣 至電表, 展開戰鬥就釋放出必殺技猛攻魯菲雅,魯菲雅一掛就可以過關丁

雖然打敗了三姊妹,但是狡猾的黎薇兒使出了美人計,趁柯納一個不注意便便出炸彈逃脫;雖然 沒擔回庫倫的研究書,但力夜兒巧 計誘出對方供出了幕後黑手。兩人

回到佩他斯村向庫倫報告結果後,進一步得知庫倫當鵬說有一位擁有白色羽翼 的少女正待在雷番納村,所以柯納與力夜兒便趕緊起程前往雷潘納村。

氟他斯村的郊外 她形

→ 存檔點

到了雷播納村找到村長說明原委之後,勢利的村長要求柯納給錢或是幫他完成一份工作;為了見到艾絲庫德大人,柯納想也不想就接下了這份工作。村長透露不久之前,也有兩位傭兵答應了這份差事,於是柯納便帶著力夜兒前往 迪納留斯公館。在公館前,兩人再度碰到了巴茲跟蜜莉娜,聽說了巴茲的一段往事後,前往了巴茲妹妹的墳上為她祈禱。這時候,內心擔憂柯納與力夜兒安危的蜜莉娜,勸兩人趕緊離閘之後,便帶著巴茲前往館內,不服氣的力夜兒後 腳也惟促暑柯納走進了迪納留斯公館

。適納留斯公館

I. 把門5中的紫色雕像堆至主點上,就可以打開門6(裡面書有3個看着)。

2. 把門9內的雕像排成銀門10 內的一樣·就可以開啓門8·裡面有 一個寶箱有「階痕之鏞」·可以打 開80SS關卡的門。

3. 推動門11的最後一排槽子可以進入密室·秘塞裡有職籍。

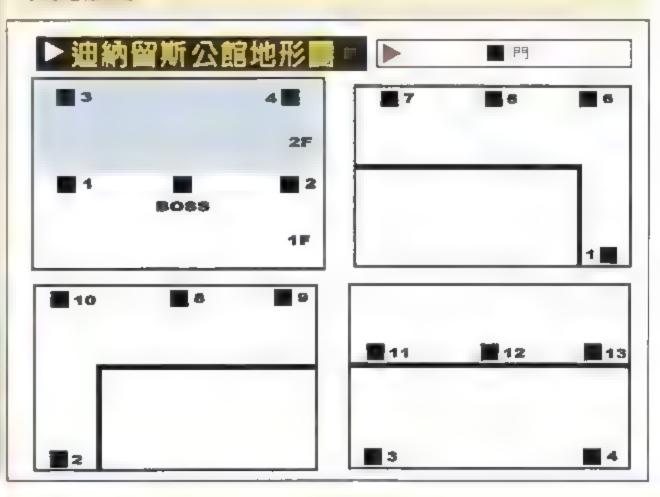
4.門12的左邊搖桿是陷阱·拉下右邊搖桿則會開各通主門13的 路·並且會有一個發箱出現。

拿到陰痕之鎖後·兩人順利進入了80SS朝卡·80SS骷髏頓冕塘是由許多惨死在 由納留斯刀下的亡魂所組成,一般情况下的攻擊對它都



不會造成傷害(當然也包括了必殺技^^),只有當BOSS吐出黏膜 验的時候、柯納之須次擊其黏體順,讓黏體順反同次擊其本體。 才能因此以底它的生命價

雖然擊敗了30SS,但心特與的夜兒的山中都不好受,因為那都是曲納 當斯一手區成的,他們中好了多理快找出事情真相,而所有的瓷塊都能就此 安息 医特度,已经接來和其是來一步,進入80SS大廳時,剛好碰到了館邸 主人 唐納雷斯振帝自主爾爾。他們規身,那了 年前的遭遇及如何死而停 生的海桿,並於山影響地把三姓妹檢走的實團的切納。接著便以身體微態的 理由是場 整當然,觀點網套擎無上,逐無法接受未婚夫的未身亡的事實, 更更一五也是



得滅了館內所有的魔物後,柯納與力夜沖道和了王茲與國新河、福君曼 趕緊前往電播納村找村長,心想終於可以見到了支半軍德大人。可以想到上城 提早了他們一步,不僅襲擊了村莊,還據走了支給軍德大人!」急加焚的太人 也生。計,想起緊急家找都雷羌。行人打探問思。跟勢雷天許明德委之後,極 富正義感的巴爾皮,很明明的抗答應帶的便宜是一位重要人物

來到和爾多伯爵士館內。和納長高奧祖國了這麼一群用人思盡想的時 友·編編不明主母學來《崇譽》,雖然云麗吳的母兵因雖然艾絲事者大人,但



是不僅沒就多人,又應一群變物及上就受 攻。更糟的是,其他和在也正面的被魔物傍 襲的等寒!就是武人提議讓机构選緊起機能 住上級基地就回艾絲軍情,而其他人計劃下 來中抗群戰,因為和納也非常禮。他們的安 全,便想趕緊能往上领私率基地就也艾絲軍 帶後,與超軍來交接大家

雷 曲

在進入佩他斯村後,左邊第一個房屋前會有一位男子,他說有一個東西被三姊妹偷了:若是與他找回失去的東西,就要到他找回失去的東西,就要到此斯村的郊外,沿著同樣的足跡去尋找犯人的下落,只要柯納的移動路線離開了雪地上的足跡,就會宣告失敗。若是成功就可以檢到一個靈寶石,這事件會一直保留,可以自行選擇要不要接受。

。山臟的秘密基地

1. 在進入L. 賊秘密基地的大門後,在右邊的樹林裡可以發現一個寶箱, 裡面會有4000G

2.在地區圖上,從門5進去左轉可以到旁邊的密案,裡面實有兩個貨物及 年層之編,程序之編就。其具來解救人質(右上方的人物圖)。若是解救了遺 些人類,和循相,後是的各別近就會有新的村屋出現,原來是這些人質有人跑 生他們的等處附近者關了

進力出版的秘》型也後。要先找到關鍵道具「秘密通道之編」(在地計圖 右上方的資稻中),才能跟一個沒穿褲子的山賊講話(在地形圖上方中間的箱 季堆中 为了基礎也的目。中景主及絲華德大人的下舊,兩人只好看手搜奪也 可以寫的內褲 進入門5多可以發閱。 完成任務。山賊就會把頭目房間的 鑰匙交給柯納,至於力夜兒最後有沒有把內褲給了山賊呢?這就不動要的!

高賊在家人處東下,秀露出支料庫德已經被 籍後羅手。學可占爾德帶走,他們只是被僱來做 事,根本就不知道他們的去向,說完話後就馬上 轉向巴茲夫饞,求他看在當初一同刺殺迪納留斯 的份上,說服大家放過他。蜜莉娜德到這番對 話,質疑巴茲是否真的是當初殺害他未婚夫的兇 手,巴茲莫然,蜜莉娜不敢相信自己竟然一直跟 仇人相處了工年多之久,錯愕的轉身逃離一行人 後,巴茲趕緊追了上去

看到劇情如此發展的柯納和力夜兒,深深為 他們的曲折故事所難過,但是公爵館邸的一行 人,還有艾絲庫德大人都在等待他們的救援,所 以兩人只好趕緊離開此地。兩人才剛到山賊秘密 基地的人口處·就看到連納留斯說服了 電利哪跟他走。巴茲擔心蜜莉娜的安 危。要柯納放心地去完成任務。帶回蜜 和娜則是他的責任

柯納跟力夜兒滿懷擔憂的前往柯爾多伯爵公館,本想替館內的朋友們解圖,卻不知遵理納留斯早趁柯納在盤問出級的時候,就說服了哈瑞回來繼續替他效命,哈瑞成為了殺人工具後,第 件任務就是捉回公詢館町內的一行人,並留在館內等停柯納的到來,好完成固納留斯對他的調咐





6 柯爾多伯爵館

1. 面對伯爵館。可以在門前的左邊角落裡發現一個寶籍。裡面會有3000G 0库!

2. 門9内的板子移動路徑為:1→5→10 · 1→3→6→7→9 · 8→2 ·

百先要到門15内去拿水壩的控制手把,再回到門7調節水位,從門8可以 走到下万開寶箱,其中一個寶箱有「會議室之鑰」,可以拿來開啓門14進入 80\$\$ 糖卡· 掌柯納終於來到大家約好的館內地點·卻看到哈瑞一身不同以往的 打扮·儘管一直苦勸哈滿不要再為追納留斯做壞事了·但此時的哈瑞早已心灰 意冷,外界的事物對他而言一點也不具意義。

既然說駁不了哈瑞回頭,柯納銀力夜兒只好先打敗他,再尋找大家的下 落。好不容易打敗了哈瑞,正想帶哈瑞回去療傷之時,迪納留斯一番徹底放棄 **哈瑞的話,更讓哈瑞身心俱創,就在柯納出門要去請庫倫醫生來為哈瑞療傷的** 時候, 同好在門口碰到了美羅琳, 便委託英羅琳暫時看讀一下哈瑞。

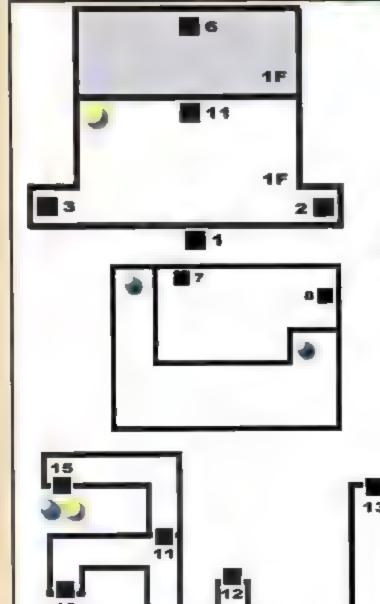
當柯納、力夜兒帶回庫倫醫生。正上家中二樓時,卻發現英羅琳一臉恨

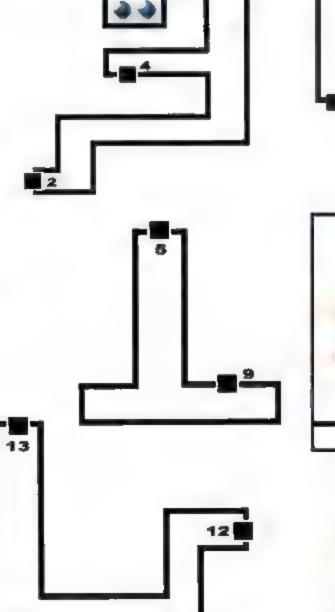


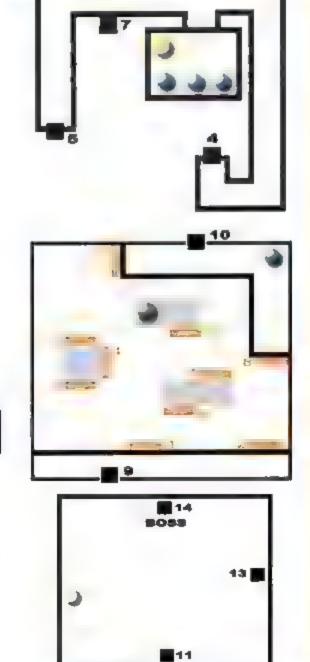
意。手中持刀想要報復哈瑞的意 圖, 兩人趕緊上前好雪相勸, 一 段過往的故事就因丟羅琳的記憶 而被揭開來:原來哈瑞就是之前 破壞芙羅琳家鄉的兇手之一,那 時候的哈瑞因為被拋棄,迪納留 斯利用他受傷的心靈,讓哈瑞成 **為殺人工具。但是將哈瑞視為朋** 友的 英羅琳最後還是下不了手,



→ 存檔點 ■門







启幻想曲

在柯納與力夜兒的勸說下,不僅英羅琳放下了仇很,冷竭也拾回了對朋友的信任感。

看到了迪納留斯所造成的一切悲劇,產俸下定決心要經失應一切,於是 拜託大家照顧哈瑞,便自行前往了瑪索托神殿。當柯納與力夜兒從哈諾的區中 得知,伯爵館內的一行人也都被帶到了瑪季托神殿後,為了陸上明象再度發 生,也決定前往制止迪納留斯的陰謀。

就在柯納剛踏進瑪奈托神殿時,仍阻止不了殿内一角悲劇的發生。當巴





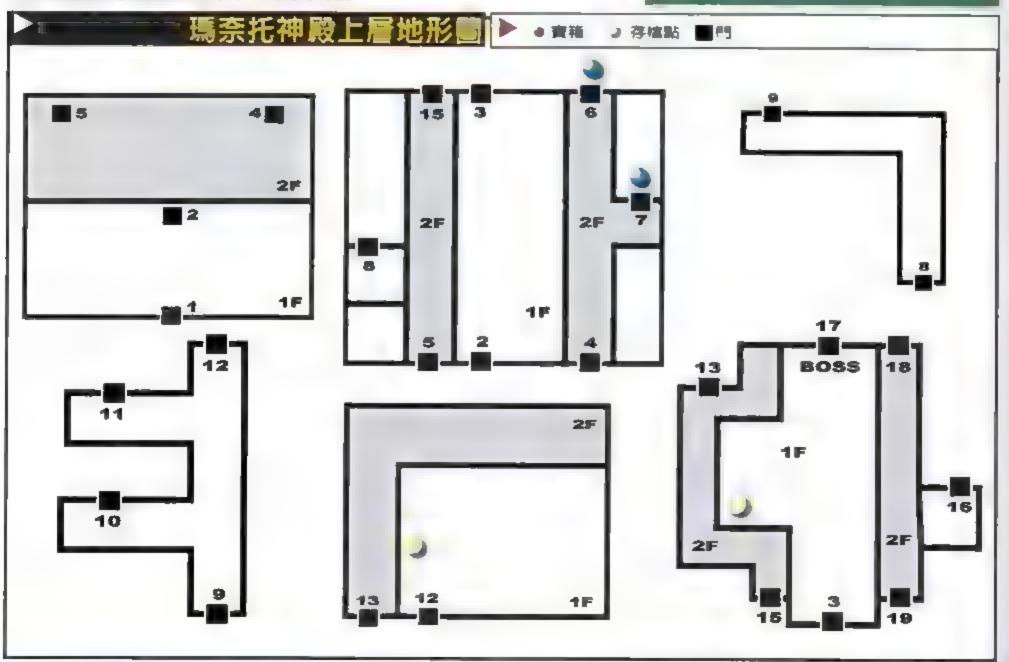
茲找到了殿内的蜜莉娜,儘管說明了 富有謀殺 過納留斯的原因,一方面是 為了村民著想,一方面是為了替自己 的妹妹傻仇,但蜜莉娜仍無法原諒巴 茲,為了讓蜜莉娜心中的迷惘消失, 巴茲便用蜜莉娜手中的劍結束了自己 的生命!

這突如奇來的動作。卻讓蜜莉娜因此發現了內心深處對巴茲的感情。她傷心的在巴茲深旁自刎。看在一旁連納留斯的眼裡。只是覺得當了他類煩。這時候覺進來的庫倫。為了挽救兩人的性命。只好跟過納留斯交換條件。留下來為他尋找長生不死的方去。

。瑪奈托神殿上層___

進入瑪奈托神殿後,要先到門10裡面找一位信徒,他會委託柯納去資料 空戰他找一本書,接著到門16內的競後一排當櫃找到書之後,再拿回來給信徒,他就會交給柯納「古爾德的房間論匙」,要他去幫忙打掃一下。接案從門 11進去就可以看到古爾德的房間,在房間到處搜索後,會找到一把「轉拜堂的 論匙」。可以用來開啓門17,進入瑪奈托神殿的第一個80SS關卡。這個80SS是一個長的酷似艾絲塵德的女神像,初期猛攻雕像即可:當她頭像下來的時候,就一直追打頭像即可。就在這個時候,迪納留斯帶著庫備去見見被囚禁署的夭使艾絲塵德,並問他該如何寶走天使的力量。





。瑪奈托神殿下層

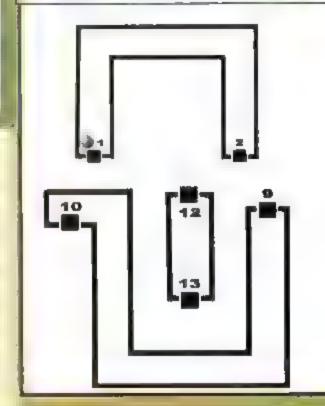
打敗了女神像之後,要先到門 13去看告示牌。了樂朝瓦斯的順序 及排氣風扇的位置後,要先到門16 內開啓最右邊的第二排風扇開朝, 再到門14內依照告示牌所說的朝瓦 斯順序關掉瓦斯。這樣進入門15才 不會死亡。經過重重關卡後。柯納 銀力夜兒好不容易來到了下層80SS 朝卡一祭司古爾德、肥胖的身軀讓 他移動的速度緩慢。這正是他的最 大鴉點。

就在這個時候, 連納留斯詢問 通倫為何無法奪定天使的力量, 重 倫回答必須找到與天使互動的力量 才行, 遊納 新馬上猜出那一股力量

應該就是柯納所擁有。正想去找柯納的時候,庫倫為了阻止他,拿刀嚴脅迪納留斯放棄長生不死的野心,但迪納留斯哪裡聽得下他的話。反而笑庫倫不會量力;就在他要解決庫倫的時候。哈瑞剛好前來阻止。迪納留斯德他們兄弟子足都跟柯納有著莫名的支達。然是發一块定化他們的力量為自己所有。讓他們跟海淨看著柯納為了他們不受苦受難。

爲奈托神殿下層地形

●實稿 → 存機能 ■ 門 🛃 秘道

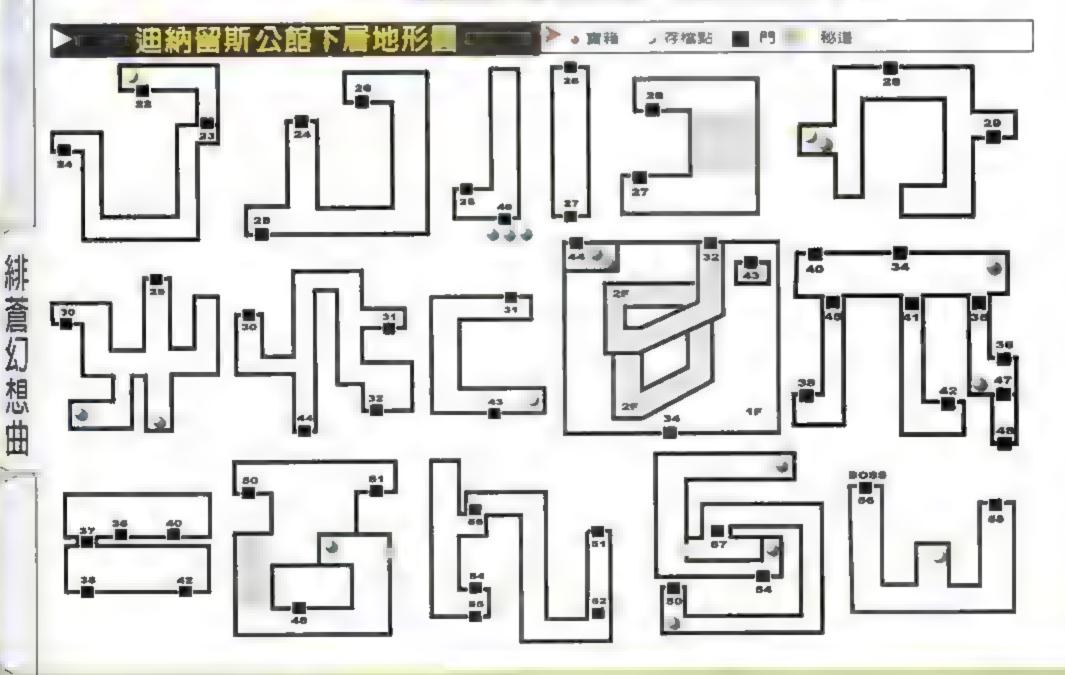


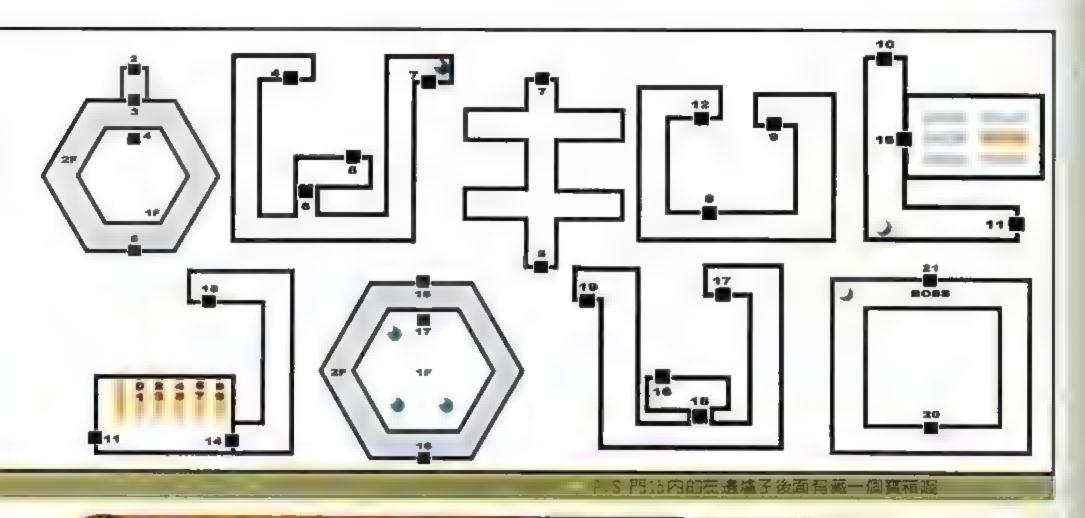
。適納留斯公館下層

関間快速路線: P922→23→24→ 26→27→28→29→30→32→34→35 + 47→48→51→52→58→55→56 BOSS

在最終戰役前的最後一個BOSS關 卡,敵方便出人數策略,派出了三姊 妹BOSS,這一次不像之前只要解決魯 菲雅就可以過關,這裡還是有難纏的 小蘿・三姊妹必須一一擊敗才有辦法過 關。兩人打敗三姊妹後,本以為連納留斯 出現是為了幫助他們,所以三姊妹正在向

楊絲銀力支配看到 題納新辦連自己的手下也不放過,價盤的要找也救同所有朋友, 題納請斯威脅柯納, 若是不肯乖乖合作的話, 最後可能不只蜜莉娜、巴茲、庫備、阮潔、就事把爾皮、繫歐為跟公爵也都會成為他的糧食! 柯納不肯可也是, 沒, 更納爾斯太勢之下, 提具柯納將為他的港行為付出極大的代價。





神殿的最深處



學到神殿的最深處·柯納 跟力複兒看到密室裡所有被吸 走靈魂的夥伴們繼體、趕緊退 上進入密室中央光球内的曲納 留断:接署來到了地上界的佩 他斯村, 剛好着到 迪納留斯帶 **毫天使艾絲塵德,正想拿走柯** 納好友 英羅琳的靈魂,力夜 兒趕緊跑過去用身體檔在英羅

雖然從迪納留斯的龐爪下保住了英羅琳。但在失去意識的一刻前。力凌 兒用最後的力量鼓勵柯納一定要振作起來,正因為大家的安危都繫在他身上。 他就更不能退縮 說完話,力夜兒也失去了靈魂。看着力夜兒惨遭毒手,難過 的柯納開始獨自 人反攻迪納留斯。在玫瑰園的戰場下,迪納留斯的迅速移動 造成攻擊上的困難,如果之前太偏心一直鍛鍊力夜兒的話。這一個關卡就很難 破關。

雖然在玫瑰质擊敗了理納留斯,但是由納留斯吸取了力複兒的靈力,所

更強大,這時候,天使艾絲 庫德的 力量與柯納產生波 動,柯納便化身為火龍,繼 續到空中跟曲納留斯奮戰十 眼看好不容易擊敗了迪納留 斯,柯納趕緊進入迪納留斯 的堡内救出失去意識的力夜 兒,而天使艾絲庫德也盡自 己所有的力量祈祷,救回了 被迪納留斯困住的所有靈 魂。



雖然艾絲庫德因為便出過多的力 量而失去了羽翼,但是巴爾皮一行人 副 顯 蓋 總 章 支 絲 學 德 繼 繙 人 界 的 旅 程,所以柯納祝福艾絲庫德能在人界 實現她的願望 • 而他跟力夜兒別會回 到天界維納斯、智艾絲庫會向天神說 明一切。但在這之前, 萬人迷的柯納 可必須先解決總人的三姊妹才行:再 更後面的故事發展,就看柯納跟各角 色之間的互動如何購 17種結局中,你 已經完成了最於意的結局嗎?







公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室-秘技關 發室中,本開發室將書提供人民各式各樣的遊

載秘技。不過光算我遊戲仙人獨力開發。一定無法應付人民 麗大的要求。所以希望大歌一起轉發秘技。調將移技開發稿 哪到開發價稱spitzkunochina.com。本開發臺灣提供所有關 發者應該得到的裝賞。每位開發者將得到15P課100S的獎 賞。如果經我遊戲仙人評定是好的。優秀的遊戲榜技。我視 情況給開發者更多的獎賞。請大家選躍投稿。

另列注意事項

- 八秘技開發者。**斯不要把秘技開稿沒漏給其他不相干**人 等知道
- ② **順於移技開發稿的內容·瞬間發者自行先確遇内容是否** 正確。
- 3、秘技開發稿内容請標示清楚如何啓動秘技
- 整技開發者調清楚留下重稱(筆名) 真實姓名 電話、住址、身份證字號
- ◆如果沒有遵守以上機點者。一律不予刊受使用

◆15P ● ◆100S



聖女之歌2

在遊戲狀態介面下的物品欄按下ENTER 鍵圖面上方就會出現一排字,輸入windthunder · 在戰鬥中同跨按下Alt · Shift · X 就可直接贏得勝利

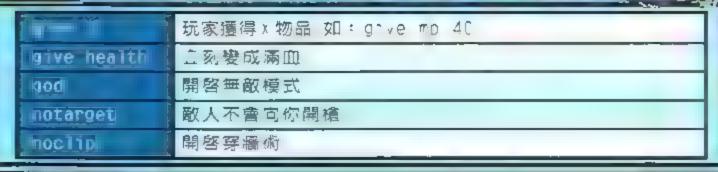
A heal	可以讓所有角色HP和YP值立刻全滿
購入give me money!	可獲得10000元金錢
MANA stone	可以讓所有符石全萬
■ Afiredstone	可直接增加元素石 火之素10顆
■A wind stone	可增加風之素 10 類
MA land stone	可增加地之素1个顆~
一 入 light stone	可增加光之素IC 顆·
MA darkestone	可增加權之素10類







決勝時刻(Gill of Duty)





◆15P → ◆100S



工湖本色 2 (MAX PAYNE 2)

在捷徑後面加 "-developer" · 然後進入遊戲畫面按 " 鍵再輸入以下密技: 例如: "C:\Max Payne 2\MaxPayne2.exe -developer"



code	無敵模式・得到所有武器・擁有無限子彈		
god	開啓無敵模式		
mark at	關閉無敵模式		
geta i iweapons	武器全滿		
snowfps	顯示 FPS		
showextendedfos	額示 Extended FPS		
getbullettime	增加子彈時間		
getberetta	得到Beretta 及其彈藥 1000 發		
geton Topmanda	得到,Colt Commando 及其彈藥1000 發		
petorom tengle	傳到 Desert Eagle 及其彈藥 1000 發		
getdragunov	得到 Dragunov 及其彈藥 1000 發		
get ingra	得到 Ingram 及其彈藥 1000 發		
getkalashnikov	得到Kalashnikov及其彈藥 1000 發		
getmo lotov	得到Molotov及其彈藥1000發		

getup5	傳至,MF5 及其彈臺 1000 發
getpainkillers	得到 Painkillers 及其彈藥 1000 發
most pshotol	得到 Pump Snotgun 及其彈藥 1000 發
getsawedshotgun	得者, Sawedr Off Shongun 及其彈藥 1000 發
getsniper	得到 Sniper Rifle 及其彈藥 1000 發
getstriker	得到Striker及其彈藥1000 發
etgraphic more bank.	完成任務1
neturaliticame land?	完成任務 2
get graph a success from 7.5	完成任務 3
eches (E	生命順增加1000
jump10	跳高值變成10
) IIII 2	跳高值變成20
30 mp 30	熱高領變成30
help	顯示更多秘技指令

THE THE

■◆15P ■ ◆100S 6

自由戰士(Freedom Fighters)

遊戲中輸入以下密碼,即可得到對應秘技。





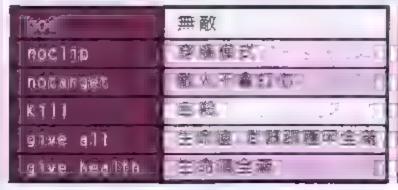


◆15P **◆100S**



絶地武土之絶地學院

遊戲中按 D 鍵後,輸入 devmapall 來智動密技模式:

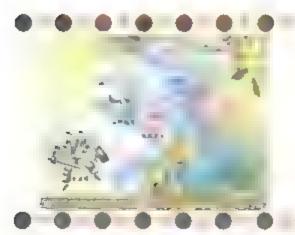


Trive armor	護甲全滿
give ammo	彈藥全滿
nps kill all	殺死所有 NPC
shader list	顯示隱形者
undaing	死亡模式
guit	離開遊戲













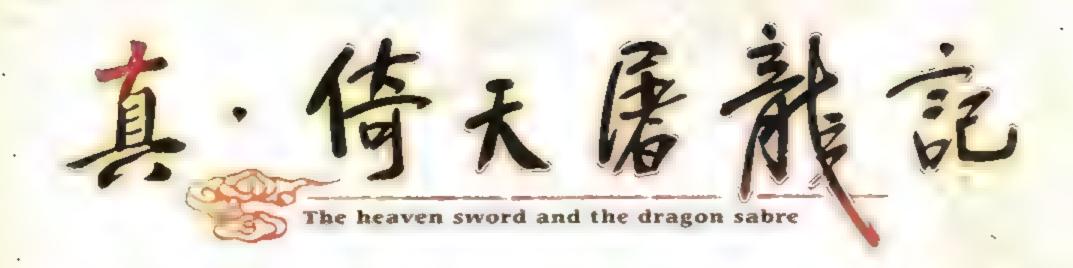






- 創世絕學經驗升級系統大翻新
- ●多様自由化屬性人物培養設定
- ●制新武俠世界風味的絕妙江湖
- 驚人多喰的武林神兵刀光劍影
- 百試不厭挑戰自我的超級任務





【太極宗師大秀驗】活動

當年否別義父,從北海荒島回到中土,卻不幸被奸人逼死萎娘,而我也身中寒冥掌之毒。幾經波折、陰錯陽差之下,竟讓我習得九陽神功袪除寒毒、打通經服、內力劇增,本以爲武功境地已臻深厚,卻不知太師父自創之太極零「圓轉不斷」四字精義又更爲奧妙,真可謂爲武學觀峰啊!

在此,在下有一個小小的問題想考考各位,我太師父(創造太極 拳的一代大宗師)的名諱是什麼呢?

- 楊過
- 2 張三丰
- 3 段譽
- 4 一燈大師

活動辦法。

簡將正確答案,個人基本資料(姓名、身分證字號、地址、電話) 正確填寫,每回《高雄市806前額區擴建路1-16號13樓「倚天屠龍 小組收」」,就有機會獲得大獎哦!

活動贈品:

金庸小說【倚天屠雜記、神職俠侶、射鵰英雄傳《改績本》】一套 及遊戲一套,共5名。

活動日期:即日起至93年1月20日止

(郵戳為憑·得獎名單請密切注意官網www soft-world com tw)



插畫家/ 遗珍



11 人作尼石 11111











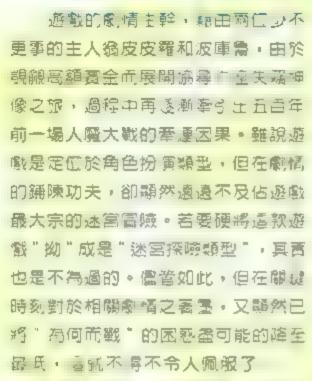
遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的内容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項,各項評議項目負責人會根據表現做出結論,依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主奮奮、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章,並由沙雷納和公主的表情來表示,要是該項目達到非常好的分數等級,該項目的負責人會出現以示慶賀,各位王國的子民要是看到「極品」出現,就是遊戲超棒喔!

奇么心境	p258
銀灣紅穗曲	p260
神話世紀一環垣	p262
	p264
公路 之王	p266
人民開放車線	p268]
世紀事業	p270

聖獨角獸騎士團

日本 Falcom 所製作發行的遊戲,向來在遊戲市場上都能獲致相 當水準的評價,除了美美的遊戲畫面外,其鶯造遊戲樂趣的功力, 也足可堪稱箇中翹楚。這一款新發行的《奇幻仙境》作品,在經過 全面中文化以後,仍然不失其厚實的"致命吸引力",玩家於遊戲中 亦可輕易感受到遊戲所呈現的鮮明親和度。相信玩家在親炙過後, **必能獲得飽滿的充實感。**



相較於劇情的稍嫌異弱。遊戲在 迷宮部份的實力展現,則是足令玩家 新聞相疊的。迷宮的份量對於長整取 遊戲而書・無疑是其精酷所在、五重 令人激賞的,見是迷宮的設計也僅置 跳脱了玩家既有的印象,非但種類繁 多、形式多樣,性質殊異的機關陷阱 更是虚虚可見:再搭配上「水火風土 光闡」六種屬性的穿插變化,更顯出 其強韌的挑戰性。機關陷阱的設計, 在在都展現出設計者用心的巧思,學 凡出現的地點、攝成威脅的程度、解 謎的難度等等,除了考驗玩家的耐 性·反應·腦力以外·更多時候是得 依靠玩家自己的操作速度。林林總總 的樣貌,的確能成功的避開單調的藥 臼,更是堆砌遊戲成績的功臣,老至

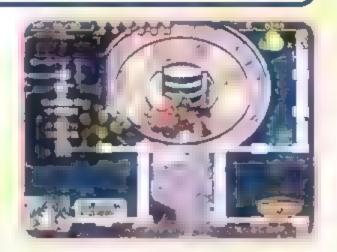
仔個人對 此部份的 。 滿 意 定, 誠然 是當於言 表的



き間之内・跨了解謎・闡嘴的先 秦之外,首曲耳手的正是死。 医卧位 的手里指揮之一的戰鬥系統。拜述富 的多元樣貌所賜。戰鬥在遊戲過程的 行學學發新新的。兩位主角互換後前 攻擊模式會隨之改變,這在医應迷室 形勢的應變策蹈運用上,是有其儘劣 □本可緊急性 デジュ・回答性、方 中全初制屬性等,都無剩款數問則就 與否的多到。關金原家產品不已的。 · 當臺之寫可以手後可進 B 和 戰,置



日本子女母を見信り

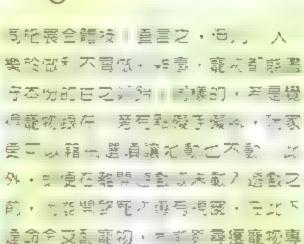


計,根據所得分數的高低,可以取得 金、銀或萬銅等的戰利品,累科。些 血汗拼來的"勳章",見尚有額外的 收穫。單單是遙頂"有利可圖"的誘 国·對於耐性定夠·不願脫輸的玩家 交流・就長風吸引力了 何兄・遊戲 在解决最终的主称魔师之参,更可贴 心的保留原有的等級、金錢等,而容 許玩家重新再探勘、深究一遍遊戲的 内丁,老李仔绝不是唬人的,藏匿在 矮性达里内的奇够随巨级的怪物,真 机對難實確實是透透證子主線閱頭 的,并是心意画德之語的生命順,就 定夠顯明耳臟虓九军,且有行玩家更 進一部批戰的魔!

息种系数與扩表ET多属大的不同 點,應當是屬人物在戰鬥過程是標本 到任何經驗值的。遊戲設計升級的方 式挺新鮮,必須借助怪物遺留的各種 食物才能增進經驗值,而這些琳琅滿

> 由的食物,則又是金錢買 才到的 所以權 1 玩家勢 。 爱不断的矍襲迷离·且 者怎麼用的將食物累積, 再帝国主角所住的唯一村 續進行交換,所幸在食用 交換 & 的食物後, 通常都 能懷致差距極大的經驗點 数・虐才稍堪彌補駕廢述 宝的平等

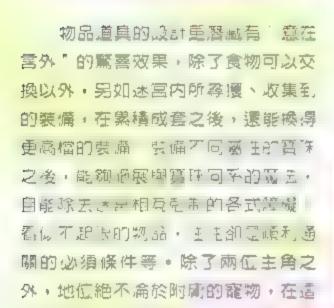




中的裝備,甚至與壓利和頂戰鬥而基 取爭等的應物專用罐頭。電物升級 卷,對於主角的助益更是相得益彰。 這個別估計量均的英字。的權有「8

之功。





款遊戲裡,也將其功能發揮到了極

致利同戰協命以的道以依順罷中恢,細忙,主題之物可復也縣議更利益。





遊戲護順

GAME PASSPORT



6 荷幻植境
Land Factor
数11.10 医液态红
总数据文 医光片室

「操作」 病場度性・介質解師を確り接近見ないままだこ

前玩房 一級競技可保留等級基金技、符号了核工的点,并可能

(B) (B) 整體而言似機與器·伊寧特斯經程度,梅華樹脂

■ 面 人物造型。直越、動物被果住 迷宮場易在獨特風格。

遊戲畫園極具美麗·迷客機關陷阱 繁多·人物升級方式獨特/戰鬥架有多 樣性和相當難度·回鍋再載一回廳是玩 家最佳的選擇



750-5



· 騎士 · 體莎 ·

日式RPG早在所謂紅白機時代(第一代電視遊樂器-任天堂)就開始有了,而還款《緋蒼幻想曲》(FraneIII)是一款非常傳統日式的RPG:而在這十多年來,遊戲的風格或內容若是一成不變的話,早已無法再繼續擴獲玩家們的心,所以,無論是針對舊有死忠玩家,或想要努力開發的新玩家族群,也是下了不少功夫在裡頭,再來就讓我們以針對吸引新玩家而言為重點,這款遊戲有做了哪些改變。

启到斯里

這當然是開始的重頭戲罐!自從 某些遊戲在開始加了美美的開頭 3 D 動畫後,已經幾乎是不成文記 種規 定了:就像是遊戲屬告片一樣,大家 都會主動的加個美美的開頭30動 者,如FF 系列就有需多經典之作 而《緋蓮幻想曲》也不例外,並且也 們是以結合 3D 與 CG 的方式來呈現錄 製,也有人稱它為假 3D 或 2.5D。無 。扁如何,這段動畫沒有出現平常3D 動畫會有的稜稜角角,也沒有單純 CG 才會有的超平面感,果真是一段 美美的開頭動畫· 遵可以看見可愛的 男女主角部分變身的精采家面喔!可 見他們一開始就以美麗的CG動畫為 號召重點了。

操作介面

操作介面有三種模式,以會屬、 鍵盤或 Game pad 操作器可,可以單 獨使用任一種介面,也可以三種屬等 混合使用,並不需有干擾情形出現。 現今已有需多遊戲也都有如此特性 了,不過,若是習慣玩 TV-Game 的玩 家,在玩達款《緋蓮幻想曲》時,會 發現 Game pad 操作起來似乎會比較 順手,雖然單用情嚴操作也是簡單易 用,但是此起 Game pad 的操作就是

會有那麼一 必差異, 玩PC Game 出 身的玩家若 自己有Game pad,也可以 試養比較看



各喔!蚕者想。這應該是因為大多的 PC Game 純田式RPG 都是由暘銷的TV-Game 轉平台到PC Game 來的。所以。 也許在操作設計上,還是以 G a m e pad 的方式為基礎吧!

《林產幻想曲》遊戲畫面,依然 是以小小人物四處跑的傳統純日式 RPG 風格為主,不過都加了一些看趣 的近月在人物的身上,讓小人物香起 來不會說此聲調;當然豐富的色彩一 定量與不掉的,但是當新家將人物閱 置時,與女主母會使其性的不同,各 自會有不同動作也過,看了會不禁讓 人帶第一英



以往在傳統經日式或早期一些 RPG 裡, 常常要發生重大情節或難度 較高的環節時, 常常會發生想要存檔 卻沒法存, 因為在那時候的存檔模 式,並非現今大多數遊戲中的隨走隨 存模式, 而是有固定存檔點; 在《緋



玩這類遊戲當然少不了有名的時 藏寶物,你可能會在樹叢裡,房屋 後,裝果子的妻子裡...等等,開答 看不見的寶箱或檢到可用的物品,有 時見會有一些小小的提示或有趣的對 話等,也不再是隨便進入民家,隨春 翻箱倒櫃大方的把東西拿走曬。

在攻擊模式上,與多數的遊戲比較,表現方式是在於香起來在操作兩個人物,事實上只有操作一個,裝備時也一樣,男主角表現物理攻擊方面及健康狀態,女主角則是負責魔法攻擊方面及魔力損耗狀態,防禦裝備和其他物品則是共產,防禦裝備和以擊是不會造成損血的,至者有級攻擊是不會造成損血的,至者有試驗過,不過,要男主角不被攻擊到是有獨大的困難的 = .. =")。

物理性武器則分每近,中,通不同距離攻擊程度的分別,當然對敵人類害程度也有差別,依序為強,中,弱之分;魔法攻擊則是通距離攻擊類,是視女主角等級之升級狀態而定,每升幾級就會學成某種魔法的方式呈現,所以在遙裡玩家就可以知道,若想成為魔法型就多多使用女主角攻擊來賺經驗值,想成為戰士型就常用,想成為哪種型就看玩家的取捨吧!(但臺番麥數最好平常多練練男

生角,不然在最後嬰頭...)

還有依絕日式RPG的某些情例, 在遊戲結果後回到片頭時,目錄會有 可以欣賞一些邊場CG 壓或美妙的言 樂可以欣賞的選項:在這裡不用等遊 戲結束,在遊戲中你想欣賞過場CG 壓或想聽音樂都可以,不過美美的CG 圖則是要看玩家玩到什麼程度,它才 會每那個程度CG 圖的可看喔!



令人詬病的地方

●對話●

當然對話式的純日式 RPG , 重點就是對話購 | 不過也是令人變得太抱時間的医藥,常常有一些不必要的對話會令人變得麻煩,即使已經之前對話會令人變得麻煩,即使已經之前對話過了的不甚重要之部分,下次在過到進星會。自手後,軍走至過

● 8更 I// ●

練叨的確是特點之一,但是為了 要過去在大寬王的情節,不得不去練 工作,不會個人們疑。與大意型等級 的設定有問題例,還是為了要拖長玩 家玩的時間來讓它感覺上很耐玩;但 是,現在很多遊戲的這方面設定早已 調整得不讓,可以隨著劇情的雜要及 發展,一邊享受故事,一邊升級至遠 當的等級。

● 配 樂 •

不是民配樂不好喔 這個要先聲明,配樂基本上都算還滿有水準的,但是在場景互換之中,背景配樂的變化似乎就有點單調,若加上要練功的話,實在是就會讓玩家覺得疲乏了。

●20 遊戲書面 ---

遊戲畫面還是屬2D的方式,說實在的,變化實屬少了些,在玩了十幾年的2D遊戲畫面來說,很單調,永遠是那些視覺上的感覺,雖然實有美美的CG人物圖穿插在對話的時候,不過對於玩了多年傳統純日式RPG的玩家而言,還是依然覺得沒什麼大進步;不過對鮮少玩遙頻遊戲的玩家來說,倒是一個不錯可以嘗試的作品。

遊戲護順

GAME PASSPORT



⇔ 練蒼幻想画 ⇔

設計公司 Exe Creative

後下江三 一直

连数数点 医二十萬

優 作 還是用Gamepac會比較順 乾~

|耐玩度||練功不是重點・講改事のデオに影響を

制 情像点通的故事情報、若省S 广美S 哲、普更對本

★ 放 真人語書・絶性的聲感表源!

(重要) 可愛與懷舊氣息・讓CG動団に学37 橋大 t

回顧日式傳統角色扮演遊戲。(緋蓮

幻想曲 I I I > 不啻是一款精采、經典的遊

戲,不妨重溫寶夢一下。





261



企业 一型 第1本 路易王

假如讓路易王選擇2002年最喜歡的即時戰略遊戲·路易王絕對會毫不猶豫的投《神話世紀》一票·原《世紀帝國》的製作人Bruce Shelly 果然沿襲了該系列的一貫作風·在原作發行一年後推出資料片《神話世紀:泰坦》 以下的評析·我們將著重在資料片裡新增的部份,至於聲光效果與原作沒有什麼差異,在此路易王就不浪費觸幅了。

懷養興奮的心情數之意象, 沒想 到開頭動畫的部份的專了路罗王一頭 冷水。整備動畫完全類取主之前主程 式的片段, 只有最後泰坦神現身的那 幾秒是重新製作的; 好在進入單人戰 役後, 不良的印象才稍稍改觀。 鄉話世紀》的發展傳統, 《泰坦》是 的單人戰役也設計得十分出色。除了 順你藉由每一塌戰役輕易的執予和交 明一亞特蘭提斯的操作外, 也沒有 明一亞特蘭提斯的機會。只是國 程式的三十二場戰役一比較, 麼令人失望。

之前製作人Bruce Shelly就一再強調,其他同類型的資料片大多強調在現有的種族或又明上添增新的影像或科技。但這次資料片的類心將會放在新文明一亞特爾提斯的出現,包括由此又明延伸出的12名新神祗。10種新神獸與18種新單區等等。亞特蘭提斯文明銀希臘文明十分類似,但有許多另外三個文明無去取代的愛勢。

留先讓我們來看看基本建設的可 份:雖然訓練實用高用,且是特學是 斯的村民生命值高達160,而且不用 再到處建造與資原相對應的建築,無 論食物、木材或金礦,亞特歐是新的 村民都可以直接關採對積,收集資源

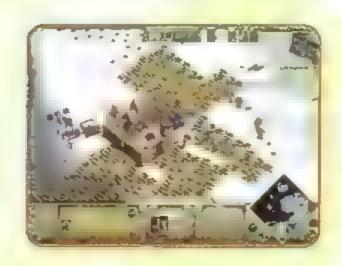


在這特替作節的時間質以上,們 每一個工具整理,全於次時間 多金九月。們可以從是多家時中三點 來感一样等,不可能由紙程供不同 的性話生效,當然不是有不同的因的 與我的可能符為固定的都 有屬於自己的泰坦之門,泰坦之門的 象世界奇觀一樣,需要花費大學的資 原文與時間來建造,不過一旦建 應完成,便可召喚出終極生物一秦坦 來說實動戶的以為一段有被秦坦を穿 處的玩家,與此為一段有被秦坦 來說實動戶的以為一段有被秦坦 不過知,便可召喚出終極生物一秦坦 不過知,便可召喚出終極生物一秦坦 不過一旦建



> > 朱 示 戰 將 司 夏 的 是 多 玩 再 量 之 。 表 對 家 吏 含 口





在戰鬥方面,亞特蘭提斯也有不 少其他文明沒有的創業。首先亞特爾 提斯也可以在一場戰役中重複使用神 力, 當然越強大的神力可以使用的次 數越少,而且同一種神力使用後立須 隔一段時間才能再使用。最重要的 是,亞特摩提斯可以隨時將旗下的部 隊轉換成英雄,雖然要花掉不少代價 與1個人口,不過英雄部隊除了可以 協助搬運聖器外,防禦力與速度都比 一般部隊要高(攻擊力反而不變)。 對付神獸部隊尤有奇效,而且轉換是 立即的,也就是說無論在單人戰役或

多人連線, 一但遭遇大 罗的神歌部 隊,在某些 關鍵場合中 絕對能發揮 左右戰場原

勢的影響力 當然有質該的距,你也 可以試著還有民升級為英雄,將能大 唱提昇資源必要的思度。

除了資訊採取傳統一外,這特 **慶禮新的日本於一樣也簡單時時,如該** 都是從武裝革倉事中整事治言內種建 藥物權品 输出系的 ,自家不再革至室 苦苦的句题建造《食育摄》、年發 以及灰线武器等原築,而且所有引擎 的升級都在這次類率當完成 新港的 10 極重議單位作為具有多位的社會。 級於蘇端的考徵,這裡我們不再答的 福述。可想而为,在加入亞特葡提斯 這個新文明後·沈寂一彈子的ESO又 開始活絡了起來。而製作公司也在 ESO上針對《泰坦》添增了許多新的 功能,如好友名册、更好用的聊天

室、快速對手配置等等。至於地圖編輯 器富然也比主程式強化許多,讓製作戰 後變成一件更容易的差事。

縱使《泰坦》在單人戰役與新文明 方面有著十分出色的表現,但一個價格 跟主程式相去不通,卻沒有在實文明上 新增任何單位、科技或神力的資料片: 對於一些醫慣使用真文明的玩家而言實 在有點說不過去。不過還是強力推薦給 所有喜愛《神話世紀》的玩家,尤其一 些訂厭神話世紀裡複雜的操作的玩家 們,試試看從亞特蘭提斯這個文明入 手,相信你一定會有意想不到的收稿。





遊戲護際

GAME PASSPORT



話世紀~新墳

きないで 医强模被

作。治験主程式的操作方式沒有更敬。

| 耐玩度| 華人戦役只有12線・遊動時間稍減不足

· 翻 · 柳 · 硬體等了配崗门高· 灣洋哥· 奇奇 · 上到一。

数 新文明有名於在上的言次,也樂,其一:「沒」:「沒」

面 置有逼真細樹・鉛光特效 キョ

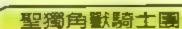
除了新文明與泰坦神外其他文明,沒

有新科技與兵種,而且單人戰役適於短暫,

是本遊戲唯二的缺镞



WHITTING THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE PA



BISHOP

經過了9個多用的時間,榮譽勳推出了它的第二張資料片:《突 破重圖》(Break trought)。這款遊戲從以前就受到許多玩家的喜愛· 而這次除了全新的劇情與場景之外,遊戲中所增加的特色一共有兩 項,而這些都為玩家增添了新的遊戲樂趣



劇情上玩家扮演的,是一名陸軍 第34 步兵師的美國大兵·創中主角 在剛訓練克後便投入與非世路上戰 役・由北非ッ憂闡始推進穿越義大₹ 中部的心脈、嚴後以入羅馬、這一連 串的戰役都是显次突出在劉所新增加 的劇情部分 不同於前一斯賈烏片 《落屋地大登隆 的欧洲陸上教设》 這次將帶領玩家煙回當年的非 " 矮上 戰場

遊戲內容特色

在新增加的特色裡面,曾那了廟 種新的要素:一個是手種的選擇 在 遊戲中一樣分為軸心戲與問盟國兩 遼·玩家一進入遊戲可以田多人遊戲 選項裡面去選擇兵種、這次所多出來 的武器有PIAT 反坦克人首他、各式 衝鋒槍、突擊步槍等等,在射速上及 装彈數都不盡相同,提共玩家更多的 選擇。承襲自榮譽動章 《諾曼地大 Spearhead 是声質科片裡的 空降. 一些設計。每一把槍幾乎都有兩種以 上的攻擊方式,步槍及重鋒槍都遏加 了肉搏動作,這個動作可以讓坑家在 近距離對敵人予以重創,但是同樣的

也要注意 對手的反 撃。(笑 第二 個增加的 特色是重 型武器及 載具的加



人故事要标准,玩家現在可以使用相 克顿者是环ル查报進行轟炸、砲擊 等,在敞下上直只要里用厚直,可以 讓奇本電影另類的我用可够一學突出 重要,但该的是"重路严重的到到底 性 在多人連環模式中可是針當了重 型機槍MO-42 ・ 上初手機槍真有強大 的威力。在逐級對戰時一旦不可多得 的好武器 不可怜 穿圆地大空降 煙直的国際試験は、重次的質量機模 可以進行拆裝為釋動,讓玩家在次子 之盟可以有更多心態擇,不過常為機 植移動的世界是沒有稅去學館、並且 移動医变性害肉瘤或蛋子温病疾最好 能夠有隊英來進行衛置,來握在斷場 上的生存時間。當然在影影機瘤時意 這式移動上的困难這一點,倒是一 令人語傳的地方



操作控制

在操作上面,第一人稱射擊遊戲 的操作 動建簡單又容易上手的,而 女 安专专也具備了。 頂特色 簡單的 操作的使是不當玩過此類型的玩家都 可以馬上享受上優遊戲、操作上便用 鍵盤移動受骨計能集,在接鈕私骨間 惠额雙上重屬可以依認圖己的重好進 行設定,是也是是類型遊戲的特色之 一、可少讓玩家自己去調整配順手的 操作节式







0多人連線模式

遊戲中的多人進線類型上,除了 學本的自由模式、產業競費、固合制 **辈的、多重任務外,新增了解放戰**這 項金新的玩艺 自用模式是沒有多五 與隊及之外的,每一個出現行司出面 前的玩家都是敵人,玩家唯一的任務 就是殲滅他們 專隊競費用是方成為 軸。國與中國國南國互相推手節殺。 遺時候與 二條友的配合將是帯領部 己嫁伍瘦聯的副大關鍵。回合制採用 的也是國際證實的模式,但是它並不 像自由模式或者多修辭養裡,當自己 死亡後可。馬上夏手繼續上戰場,在 看醫耳他玩等而殺,重到 等獲榜後 才會重新報告 原合,一旦自己在 這一局裡的 車下來,便只能設置已的 和 落其他人打完 基 場才能馬 () 入 (6) St D

在多 1 王務總, 抗家是田子 陈毓音所事 で有或的 印家是真要 在時間跟事 内完成所入

但的研究,或该所可要是该的研究數 查者是出個,不易宣療養罪也遂便不 長考完成任務, 任著經路對方,或者 尼山機町市 在對不上面 神不思望 經的殺敵即將,這家要考慮的層面變 得更多工化,是一項種具体戰性的感 戲模式 解問戰。是一是正ら寒間賽 所属化而成的遊戲自武之一,雙方玩 家 医特奇伊斯若 直配班 - 一一有 人庫下之後,將舍在對方式監御結重 住,並且身上更無賦器工作責用。而 遊動視。就是將新下所有人送差監察 理 在監獄中的诉求。沙贵族反交通 一解初,在『標一來一生上將老驗著 安此體的界製品技術





榮譽動章 區數遊戲並不像許多 其仁以北為晉學的第一人稱射擊遊戲。 T、是名遊劇 暖氣轉換到第二次世界大 戰,這款遊戲所給予玩家多了幾分真實 廖 在 突破重直》裡,無論是新增加 的單人遊戲戰役或者是新的多人連線遊 **敦模式,都讓這一款遊戲增添了許多樂** 趣。雖然在連續的戰上有些的瑕疵,但 是繁體來講問還是一款值得推薦的遊 截,尤其是喜歌第二次世界大戰的玩 家,更是不能錯過。



遊鳥。

PASSPORT



医数特里 第一人程序取识数

承襲前做的操作本件之無大變差,時間,吳世季

耐玩機・新潟武器・地震興遊繁模式銀ፊ数後で更多

遊戲當而表原優異,高度預能圖圖指「負貨率

優美電影配換設的音樂、表達、影響、"別"二百

面。名戰役重現襄沅家體驗第二次一冊大數款一步主

〈棄譽動章〉這款遊戲一系列都是強調戰爭

的真實感,玩家在遊戲中將會養到許多歷史名數 爆與名戰役的重現·對於這樣的故事搭配簡單易 上手的操作方式、華麗的書面和壯闊的配藥、當

讓這一款遊戲更增添了相當的真實感



WHITHING THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE PA



老審說,我真是猜不透這款《公路之王》啊!剛接觸這款遊戲, 滿心以為可以駕駛著憂邁的十八輪大卡車在公路上,和其他「問講」 (司機) 在速度上一較高下,但如果你也跟我一樣這麼想,那你就大 錯特錯了!

即真說 公路之王 豐工期更多 哦,不如其中是模擬意數不得合當 和其他的卡車競速落為此起來,以 路之王》簡直避呆了 它沒有炫耀的 者面、沒有爽快的速度感、當か亡 3 有外型内装的改装或定, "焦"。 公路之王 , 進入驾駛金、领重号 擎麻主大与问题被,最主要的工工。 <u>新</u>。把一重事件在鸳鸯的市棚,完好 無いでは、TEIの地・以嫌以供合。 B 戲閱讀了整個美丽大陸,有一点人藝 金山、芝加四、丹佛任選一處障端・ 起始地點不同,難易度也有差別。一 開始你只有一輛賃櫃車,在逐步裝備 財圖後,可以把佣金京來1.因、箱 修、買為作、買新戶櫃臣頭、甚至物 交越末和末周榜的實量等

」 「公路之王」「切り模像」、官・ 都是符子讓你體驗具質的大量和新生 舌而設計的 大角密隐匿時間下雙 化、所以到了缺止得打得 通验对看导 品差终元 随即可以用未被逐带在前 方的电响 就会下声下下,心境没有 刷 | 春祝語子可以打 911 維多 | 富楽 聽賦了可以切壞革治 夏民國親可不 能教夜降車,所以有歐層區個打攝撞 的設定,在你超過正常的獨驗時數 後,就會開始打瞌睡 丰富會奖 11-片图 , 確這了下交流道技術高速地体 ○ 田籍夏由? 卑弄症状休息活劢。

延到,也跨 站,世議 記导去過 個榜,至 侵被警察 開單 路 馬一定會 有整察北 北坡铁



者,等國歷年』下委員夫書中不良解 駆、仁田をゴル門で直り沿・東偵り 路上初步 3 作相 | 是不甚者, 是「買」 便會軍事可不經,少免打開了地歷 後,完全項不問題自出屬在何方。

跨赴來一切都是「臺竹布趣、」 新 四路之主 。下にする元を憲法的 聖典 借りた果作し島想・制作又道 以下是"苏软有"。从本的软命以一块 樂生工。質仁部在今日在世紀難以間 果の兵橋車に除り置要する庫代、路 出口的 机自己、含意图表、鲜调、 田川 不利礼 "在美一大陆广告去,只



与了过这一重量的質視,是得期常敬 配本生草,世露给作夏大的挫折。話 の我一開始進7遊戲・買了日支器、 勇航三統立即属正後,便接下鄉 宇 山軍 將一重載滿五年的質問是舊金 。」正在打断维加斯 若我能在限制時 限于1、時 # 梅腊矿丘 。時的真 雷時間)內:將氧生工安送達目的 地,我是能獲得一萬一千元的佣金 好了,在不睡覺、不知田、不過磅。 一路商重的狀況下,我在時限内只走 了四方之下的行程!所以我花了真實 時間的世界多日瞳到達出的地後,我 国中医过度外加福德了简摄,佣金只 五不至七千元, 2佣金墨不夠我加 田、維修、總訂單 所以我想到事廳 進度,但我則學再花一個。時 順寶 時間 重印一次 侵難・很不略し、 特肥で但意識中墨有數以色新的質櫃 等著作重送







遊戲的畫面有點過時了,如果你 用競速遊戲的標準來看的語。《公路 之王》的書面稱不上炫耀,但還在能 接受的範圍之內:從巨大的車頭望出 去。首先是大得離譜的方向盤、儀表 版和皮椅車艙,然後是高速公路上的 來重與各類交通標示。一部部其貌不 揚的小層軍從後方漸漸駛向你,然後 從你下方 45 度角駛過, 彷彿祈求著 你狠狠地碾過他們,不過就算你把卡 車閘到極壓(我的紀錄里65英哩)

軍身也不會有 任何該有的晃 劢或相對的逐 優感, 倒是路 旁的楞开燮得 看不太清楚 了,逼時你得 祈禱別錯過任 何該下的交流 道沒下,否则



何得開到下個交流道才得辦法迴轉 了。路旁的風景與氣候的變化做得不 錯,經過大峽谷或南方的大海時,你 會有些身歷其境的話覺:不同城市的 特色也被做出來了,像是洛杉磯的好 萊塢大招牌,和瞎城的燈缸酒綠,看 樂書效中規中矩·比一般「模擬遊

章 吸讚漢 | 要說程式技術上有什麼問 題,除了在打瞌睡模式中時會愚空消失 的天卓,和缺少互動的場景物件外(如 能被承乱的電線桿之類的),其他的表 **境也是:中現中矩。**

我想有些讀者的父母·就是質櫃 辜司機,那麼,你或許會想把《公路之 王》放進你的電腦,體驗一下貨櫃車司 晚的真實生活,是如何的辛苦、單調, 又充滿著馬基維利式的不平等,得忍受 **基實方與環境的剝削、賺取的利潤又是** 如何的做簿。在這個角度上,《公路之 王》是款稱職的遊戲。而上述之外的遊 戲樂趣,則被深深埋藏在矚日廢時的旅 程,與歷經挫折的陰影之中。



遊戲護雕

GAME PASSPORT



公路之王 美亞際賣 遊戲語句 野原

和該更批不上邊・「想該運送の環境大談・「元々」も了

<u>□種地區難易喪各不言,提為一卷到異,片</u>

接着的發來都看,沒有時別令人智能之志・+15~+15

完全跳脫傳紙競逐遊戲的範疇,而改 以模擬的角度讓你重新體驗卡車司機的生 活。上手時間頗長,嚴苛的收入/時間比也 常讓人挫折:遊戲雖有其特色、但若能再加 強遊戲性,才會是更平易近人的遊戲





人居羅瓜蘭鎬

西元1956年,北越在胡志明的領導之下決定藉由軍事行動達到兩越統一目的:後來除了演變成為上個世紀後半規模最大且最為慘烈的戰爭事件之外,更為共產世界與自由世界的互相對抗寫下長達將近二十年之歷史新章。1967年六月下旬,霍金斯來到令他終生難忘的越南軍營,此時戰事幾乎已經沒有任何前線可言,究竟霍金斯最後是否能夠全身而退且載譽歸國呢?

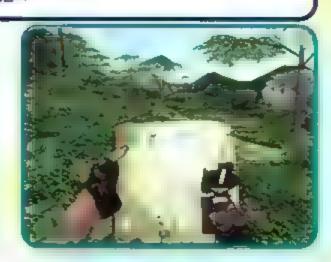
自從美商藝電公司推出的《榮譽 勳章》系列意外受到市場與玩家雙重 好評之後,一夕之間便得這類帶有強 烈戰略意味的第一人稱動作射擊遊戲 再度受到業界重視:不過您是否早就 已經快要玩膩幾乎清一色都以一次大 戰當景為主的老養作品呢?現在可以 用不著再繼續擔心這個問題,因為 Pterodon 公司製作的《人民解驳陣 線》絕對能夠帶給您截然不同之新鮮 感受 真實節畫的紅接下点關戶論的 時候·原本以為這只不過又是一款單 純掛著戰爭表皮的第三人種動作意歌 罷了,但是隨著遊戲進行時間的逐漸 累積之後,方才赫然察覺實在是過於 小看製作小組的無比野心。





骑士—巴雷特

海ア風川世智を深延ませるがは 李潔林自由。一种整数的基章的工程 當時顯移手 還存植的外庭。一個 **经工层對推開嚴止與對新了一樣在少** 數相中部重結木構成,石油質密集程 靈真的會議亦家有器 植罗诗草中譜 蜀秦生, 這世時是因為軍者在上一段 特制维质面要未支持自带调的主之时 在一知三國軍美術人員對於種的制作 一分重視。私不以,整個個數學學的 **三** 然黑觀更是不禁讓人種要和走物 實,不過等於也一是國際宣布國家明 **通於存亡的緣故,反而使得,自常觀** 的構成可宜變異精物有點 《無奇》 計算與其一下韓遊戲比較起來,也不 會遜色大多。至於在特別地域的實工 **三宣,大樹計要更是一點運存与養養** 而小的動態效果最能留下 果刻 医象



避!主器攻擊的表现如克士也人工分 翻,僅僅把工戶也,但是由於過場到 情動聯特別採用的語源與用式加以構 成,再加上電影上語接近十分成熟, 所以整體或結本然溫是複於一般水準 之上

不過喜走。到一人氏解放躁躁。 的 当成外 集的话,那麽高点的可以 擁有接近完美無缺的極高評價,因 **和光是聽到各種充滿六十年代末期** 重,福宁都是郑田, 图巴提领 赛车基 と「煙度の手手・」 自身樂迷腰写如 職が和了軍事最格法院・宣称遊散 第四十二年十四官樂 世種設計基本 存在, 长多時候都是靠著自然環境 鲁式舞厅整侧如军事标案 顺,而用 此等思博亨其不也是最為貼近實際 サラ・4 是嗎?最讓筆者給予至高 **肯定的表現效果,當然內要算是玩 家真印能夠指田川器體學面『高思** 交气。判断越共距離量近,很多跨 候這種設計更可以冤於主角意外挨 「不」要的子彈攻撃。既便語音双 果對於現今遊戲作品來說已經不再 稀奇,但是製作」組對於配舊人員 的發声特質選擇、個外真的關分接 近負援人物的外親特徵設定,再配 合唱、無比的過場動畫處理手法。 玩家園在很難不會產生像是實際觀 質感觉電影的高度錯覺。

雖然這物遊就看著頭下至實的下 天條件,可惜在一般生个血胞影情安 排方面,稍微拉下了整體的應看其 價。首先是在操作界面的 \$ ** 中面。 玩家得需要好好搭配。實驗問意認识以 **管控大局,相信對於己給证實同類** E 品的人們來「神る不らい。" オギュー 過由於物品。即方式表上中層於相 寶,反而很多時本動會 11 成板 11 和 便。多數同點的附在處理如果抗取到 作的解读,新商品表示。1、色物品上 方自動給取削器を代すり定在した。 民解放轉移 神仙门宫巷飞行多东南 骨髓的標對是「自物」。例表再多著 按下 Enter 鍵才能夠真的到手。如此 一來,您應該可以相當容易程代下書 受越共猛烈攻擊當中,一个問題拼命 對集初景才。劉章劉補充彈藥的那種 下忙腳亂場面吧!這還不是遊戲本身 的最大問題所在·由於很多30 空間

有那種因為程 式半、断點處理 不當,突然因 而導致人物完 全卡在物件管 中動彈不得的 20 兄發生,可 是悬秤帽。在 . 許感歐理 [

作品難免都會

持ち敬事、片是在審修進心長度時間 偏视的 夜一間東三時度中,筆蓋至少 的大學宣信軍大不得不正确直接奉新 载力并加進度,這種間也在两件較外 **毀ち付頭「世帯」。必要が南、豊富**

至れ石物 為安和的 別で可面・白 於 人民和阿德姆 医皮肤期 驗單 和新《原序的专题、国门上很多音符 一新 7 天之後都門 、京傳 時代 都像不掉,下此片即是积黑狂歌。是 定路學童的少數玩家、否可推了 る。筆者一樣再也提不起で、動意で 。 圖圖三分 显示!不幸當中的大幸 世,為了關己多數於本華於動作導向 **製や春を接受されっ型見・所以針釣** 多人遊戲方面賣在是相當用心良苦, 除了有審認單人遊戲集。項目本語可能



合作模式之外,您還可以任與一位玩家 進行團體攻擊戰模式,另外還有同類作 區室見的死鬥、舊旗與最後存活者模式 存在等等 您基金完全不用擔心一時之 間找不到志同道合的玩家,因為只要透 過GameSpy Arcade→ 就能夠隨時隨地 展開放包育力較量大會。

從《德軍總部3D》、《毀滅戰士》、 《雷神之鎹》到這款最新出爐的《人民 **解放藥場》,除了一路發展下來的聲光** 双果突飞猛進之外,更是令人不得不對 於原本以為已經快要走進死胡同的第一 入稱動作射擊遊戲全盤改觀。既使《人

> 民解放陣線》的某 些遊戲設計仍然有 其未盡之處·不過 亦讓玩家對於同類 作品的美好未來期 **侍不已,說不定哪** 一天還會甚至還會 出現角色扮演導向 的超級大作呢!



遊護票

PASSPORT



- 人民解放肺線 -

主實唱 医数异亚 數片

作。設計方便计家快速上车,一套不動作以一点對不同

「耐玩度」 華人自己重玩 資 意場 ほ・幸 毎 多人 息 むい い 番補

(剛) 情) 故事態景設定稍嫌老蠢,且機器前樣與人獨培

数 語音表現出色・音量透過度汗素得以一點可 」 約 =

重現越南自然高額・一等を修憲の前為が不易大夫

乍看之下這款作品與同類遊戲並無兩

樣,但是以戰術策略等向之下的小組作戰作

為遊戲主軸之前情之下,反而帶給玩家出乎

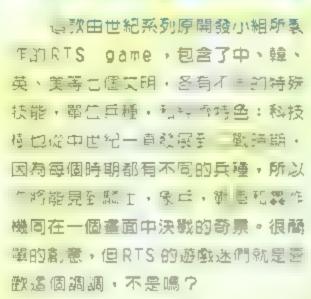
意料的遊玩驚喜。





痞子黃

即時戰略遊戲(Real-Time Strategy games)曾在遊戲市場中風 光了好幾年,但因新題材取得不易,玩法無法創新等瓶頸,因此在 過多濫竽充數的作品上市後, RTS 好景不在:但不可諱言的,即時戰 略遊戲所擁有的策略性,與巨大的科技發展樹,是玩家體驗一場幾 近真實戰役的最好方式之一,而《世紀霸業》(Empires: Dawn of the Modern World),無疑是這類型遊戲中,數一數二的優秀作品之一。



在《世紀霸業》遊戲中,可以看 至許多來戶 世紀京節 (Empire Earth) 元素的影子。這款從山頂洞人 時代一直打到科幻場景的RTS遊戲· 質初在發舊時也當造成一時蠢動,但 人, 70局, 的遊戲節奏, 加上某些打得 的班上美国大艺"铁"南部一节"五 五人们多的。 四五不言 一世典章堂 中聰明的將整百年代籍語,發歌是藏 器時代問始、發, 路打到工廠時 期,甘植两了许多母居气福到、源作 一、系統整個主意力的在紀營、等美國 戰 本上 遊戲中的九大東時都有多由 的复数受称极生力,即做一些疾激致 歷史考验,一步方面代記特的元奉, 離然年看フト頗怪卑・日が有汉に護 五大文明有了明確的差異性 象是勤 勞的德國人,勞動能力計特強,甚至 不用差層星就能持續生產,英麗星有 相當優秀的建築能力、而中國各種個

四"媽祖"的科 技,可以讓你召喚 盟電來打擊部方部 隊!狂電歌人的多 缵是木鐠,但每次 想到。這點子是原自 於中國道教,計圖 得有點弔詭



比起像是《世紀爭霸》等複雜的 RTS 遊戲來說。《世紀霸業》的整個 雅製並不 , 目是作品好是首等多國 两国也RTS AS的扩发,灭统 世紀 **简单 才意比較多易上手 在安装游** 歌時,下者先用整置四數手冊看了 次, 手一上。连续了新车村, 分储工、 和被樹、操作和設度。自己沒有對抗 家司。5月至的5· 下海数 進入遊散 後,我也沒不是任一年 練模式即中 新步琳音 随见的问题 一周先的三





戰,雖然看得出來設計蓄想藉蓄劇 情,跳脱士傳統即時戰略遊戲 建设 · J· 其實學 - 肖威對手的藥品, 但如 果你沒有基本的RTS 遊戲翻音·很快 就盡被敵軍給擊署,而充滿挫折感。

遊戲中的單人劇情模式,包含了 _ 下班度差不多的剧本, 你可以自由 調整每個劇本的難度,這幾個劇本包 舍了英國李察王子奪權與登陸法國的 廖 本, 驗國16 世紀 信李將下抵例 日本 (路响故事,和三戰時期相當有 名的巴镇将重、 医脏於北非與法國戰 場的劇本。單人模式的節奏頗慢。你 。看逐步達成遊戲中指定的條件,像 是把 擎擎上子帶回村莊,或是顧修女 找到 教堂等,遊戲才會進入到下個階 段 其中我最多歡的是巴頓將軍畫情 **永** 本, 為個家 本提其了關入變式中最 整大也最棒的戰爭變面,而其在諾國

> 地登陸的這 個章節中, 信息統領陸 多空 車司 勞 搶 難 攻 擊,那種東。 邀的项防 廖,是其它 章節的象本 月無去比擬



60



多人連線模式少了劇情的牽絆。 玩起來則刺激有趣多了。當時期不斷 地属進後,你也可以看到坦克與象 兵,或是風爭兵與戰鬥機對決的奇妙 場景。各個文明的平衡度也相當高。 雖然在某些時代中會有較強的文明, 但作可以和音升級文明的等級,因效 變戰況。多人對戰模式的另一個特 色,是可以同時容納數萬個兵種單位 在遊戲場景中移動,所以快攻不再是 極勝的唯一選擇了

不過。雖然遊戲號稱是模器一季 的七種文明,但季富上有些文明用面

廣進到特定的 時期・サ新 腐薬》ヨモン 中古時代、火 原時代、亨爾 主義時期 、一 次世界大戰。 二次世界大戰



五個時期·在使用某些文明時·當你 至了辛匮主義的師夫即者,愿医言聲 啓一個視窩間你是否要轉國・這是因 **特像是中國和韓國等文明的和政樹・** 已經到了盡頭,無法進入第二次世界 大戦時期。你可以選擇英・法・德・ 我,美等另五间交响作为作的声谱。 如果你選擇願意,你之前建築的一 切·包括了建築物·兵種·内部參

數,經濟能工等,都會被新文明對應的 單位所取代。像是你生產的騎兵會被轉 換成母克等,有種時空倒錯的違和感。

一般格で来・ 世紀霜葉 並は有令 人敬意的新九零加入,之可遇遇的九大 文明也缩水成七大交明,但藉著高度的 平衡性,加上各文明間明顯的差異性, 《世紀霸業》的多人連線對戰仍相當耐 玩,加上流暢的操作性與優異的書面表 現(前提是電腦要夠力)。《世紀霸業》 仍有定夠的吸引力·讓老RTS迷好好消 **毫一段時間了**。





庭戲讓照

TASSTORIT



動鍵設定與代記至を掲載・老が南西でもまたと

||耐玩度|| 翼人模式& 李較資ラ・多人 国程模で 追し作用

「個」「個」「可同時支援数面停留の移動・作うを変わった。

A 交接EAX奉祝、選場合於領有情况系

■ 面 以即時即構成的黄麗書子、雜科查學、「春日

雖然看不到新創意的加入,單人模式 劇本有點單薄,又沒有新手數學的設計,但 評藉著高度的平衡性與七個各有特色的戰 役、〈世紀霸業〉的多人連線模式仍然相當 精采且深奥



WHITH HIM HAD BOTTON



住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店,本 店提供典雅的住宿環境以及精 緻的餐點,包你有實至如歸的 感覺。本店不收現金,也不接 受刷卡,只接受提供一則你的 小故事,歡迎多加利用」 力寶貝、凱旋、天翼之鎮、A3、神之領域、奇蹟、深邃幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸王、暗黑破壞神2·····等,都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華,將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的。亦或是感傷的經歷、活動寫出來。刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣,來稿請寄至editor@swm.com.tw 即可。

有實片的話更好·顯片盡量加註說明 '免得不熟的遊戲不懂壓片意義 ****)。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料, 視遊戲的不同而銘有改變。

小貓小貓誰要養

這天晚上又回到了久達的的RO裡 頭,在即將改版之前,重新來熟悉一下 RO的操作。之前都是跟老哥老妹

一起練,我的小獵人都沒有加入組隊去試試團練的茲味,就

來到古城外面去異異有 沒有我的70級小嫩雅能 加入的隊伍。「收69~79 獵人卡龜島,就差你 個」,嗯~還是就看到 個剛天室標題如是說,剛好 我的等級能安插進去,於 是興高采列的點進去。

* 幸順摩天輸 *

6

* 支持禁工幅 * 岩門人應

小貓夢 嗯

簡單的問答, 於是就收到了加入組隊的邀謁, 隊名是「選趴勒」我就不信」, 只是萬萬安想到隊名竟是跟事實是

相哎對了回是等隊他艾船反呀我很铺苦級友的爾出的一來快的了較一,具每次,具為一來塔了,此別能只他的管去搭

の
対
関
的
古
城
門
口
一
堆
人
在
招
生
・
道
是
1
3
的
情
形
・
反
観
1
A
的
門
口
可
是
完
全
没
半
個
人



●善用凹槽卡烏龜●●

進入了龜島同窟・大夥也在此稍作 歇恩順便等落後的人,等下要直接前往 龜島最深處的宮殿。幸好這群老手都懂 得該怎麼走,之前只去過 趟的我可得 跟署緊緊的 - 不然跟丟而被怪打趴了只

拖怪卡龜老電上



很快地,就到了最底層的 龜宮,也在入口附近找了 處 地方準備開始練。這時就看兩 個祭司分別跑到牆壁凹處的兩 邊站定,這時的我還不知道還 麼做的用意為何,後來其他人 就品我去另 遵平坦的機壁面 壁站,這時就看剩客拖包來 堆的鳥龜沿著繼壁回來,接著 神奇的事情發生了.



或許很多人都知道是怎麼了,可是第一次見到這種現象的我卻嘖嘖稱奇, 原來這些笨龜竟然會在凹槽轉角處卡住不動,只想猛追那兩個目標祭司,完全 不理其他人怎麼射牠、放法打牠,尸要別有人笨笨貼過去就不會被打。原本我 在加入隊伍的時候只是以為要來這邊團練,沒想到竟然還有「卡龜」這一個好 用的方法,是次真讓我大開眼界。也代表我太久及玩也沒去看看討論區或是雜 誌的攻略。

■亀將軍橫霸肄庫■

由於這 層是烏龜將軍居住的地 方,所以也要。

。

后地图的交外出现。 在實力不夠強力的隊伍革前・隨時會有 威國的危機, 很不巧地, 站老人家就意 麼變歡跑來我們團這邊挺街 也不知道 是什麼時候出現的,就再大家專言清理 卡住的龜詩,牠老人家就悄悄地從另一 邊走來,瞬間就看到一個接一個的翻倒 在地·眼見牠就快Touch me了,趕緊一 個節步放下定位陷阱、哈哈~夾住了

旺!看你往哪跑 咻~飛 飛 走了一這老鬼再是好訴>_<, 姨 ? 焉 遵付 歷時 候多出了: 個"人"。"喂~老兄你哪 位・銀ケ長執應?站我旁邊幹 麻! "瞬間我也翻了・原"原 來是臨將軍物老人家哪邊不好 **税,一般就是至到我身旁,真** 是……。幸好,後來吃生跑邊



的另一邊就沒再書牠移動過

7、之前,此掉的隊及也給級回來復活翻掉的隊友們,再繼續卡撒。至於觀將軍 忙老家就跑到横的另一身,呆呆的在那边歇息,之後也不知去向了。



隊長取的鹽名或許也是今天很不



模包地方試主

不知道是帶賣還是動將軍帶來 的後遺症,之後的卡龜都很不順, 常常都會有脫隊的風觀、火觀跑來 咬我們這群獵人, 連攜在前的刺客 也被瞩過,大家也開始討論蓄要不 要換個地方看看,最後達成搬家的 决議。於是乎,我們「選趴勒」(我 ▶ 一次很多隻的話,有巫師的大範 就不信」團就開始了往南的遷徙計

圖法術真的是快很多

劃,進下在最右邊的窟窿定居下來,也開始專心的卡龜生等。

不過好豐也不常,就突然在隊頻看到遠行拖烏龜的人發出了119訊號,他 不小心被害龜給輾過去,之後要去救他的人也翻了,這農波的救難隊都一去不 回,於是只好大家再慢慢殺過去救援。在地圖的另一題發現了還征隊的屍體。 旁邊也翻了很多具他團的人,看來這邊不是有烏龜大軍經過,就是龜將軍牠老 人家出巡的結果。只是在剛救起來不久另寬也處時,還沒準備好就遇到一大團 ·衡過來,終於…死的死、飛的飛、回村的回村,隊長直說今天的出團很不順。 還是下次再來好了,便解散了隊伍,今天的卡龜行就這麼不是很滿意的結束, 總計也才升了20多%、唉~==

度更更 Ver2.0

暗殺犯追跡

- 天秤 一 三 傑洛男

格鬥士

冒險者/李哲瑋

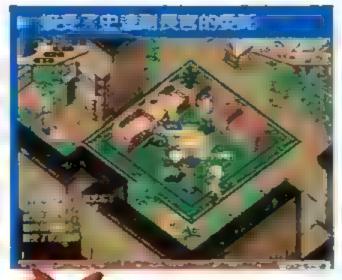
40P/1200S



● 〒 搜尋暗殺者任務 『

聽說第六等勳章已開放了,迫不及待想去實際的我,跟團出發前往阿凱魯法村。這次的任務,不用整隊是同一種勳章,只要是第七等勳章即可。

到了阿凱魯法村,我們前往王宮25的 客室找外務副長官史達,對話後可以得知 是葉個大人物費受暗殺,希望我們將他活 抓過來接受刑罰,於是我們接受了史達 副長官的委託。





前進地底遺跡

根據情報,是要到米内醫爾島(386 329)的地方進入地下遺跡,而這



個座標得先過過路霸才能至喔!所以我們一群人通過兩恰拉山來 到了路霸直前,不過畫次不用打鬥了,因為金牛寶寶身上有路霸給 的及情事物~「大地經歸」,就這樣,路霸視和語的讓我們通過 了木橋。

錢的山賊與新電粉和菇·所以大家等記得先把錢存在銀行課!不然被山賊偷了可就不好蹭!2.0

在透宮裡,可不要看到樓梯就經下去喔!因為獨在透宮的第一樓裡露找雅可布督所執政官,要找他拿取進入底管的「木之織點」。還有…別忘了自己也要準備與識匙來這裡開資箱喔!不然看著一個個的資稻出現卻不能開啓,那可是很心構低。

謎樣的小豆

到了底層後,在一塊石碑前使用木 之鑰匙進入了牢房,這裡要注意喔!因 為當你使用鑰匙傳送到裡面後,你是站 在小豆的旁邊,所以要是你不小心點到 他的話,你就得跟他單P嚕!當大家都 組好隊後,再點小豆進入戰鬥。

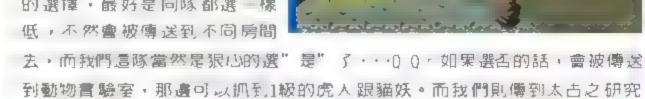
其實,豆不難打,只要大家同心協力的合擊他,他很快就會趴地了,要是你在此時,放攻吸,攻反的話……

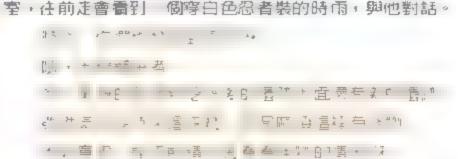


」□ 要把那個防。豐潭紀打 稅)

堆氣功彈就會這樣飛過來 \$>_<

打敗小豆後,要再跟他說話,她會問你是否要殺她,這裡的選擇,最好是同隊都選一樣低,不然會被傳送到不同房間





原來你是個盗墓者輩!我們才不是來偷東西的勒!(†麼?裡面有怪物>" < 那麼危險你幹藥不自己去。正當我想逃跑時,他竟然把我推了進去。(),進入了懷之間。



● □三個長相一樣的女孩 ●

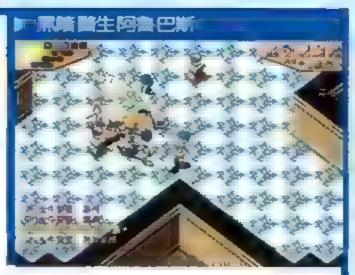
疑?哪有怪物?只有一個时小樓的 女孩阿上最怪的是…他長得跟小豆好像 喔!令人不寒而慄。當我們上前去,竟 然子發了戰鬥。

小櫻: 你看看……怪物正在吃我

什麼?哪來的怪物?在哪阿?看著她一直都射攻擊著我們,我們只好合擊殺了她。打完後,傳送到梅之間。一樣又是個長的好像小豆,但名叫小梅的女孩,跟她說話就又進入戰鬥了。

小梅:你聽的到…我的聲音嗎?你說我想要從這出去後吃了你?那是我身體裡的怪物說的,快點救我啦!

呃…怎麼會有兩種聲音混合在 起阿!好恐怖喔!有點像是異形躲在 她身體裡……。打敗她後,傳送到山 吹之間。還有阿!來吧!來吧!管你 是什麼。開打!



山吹:你…是要殺了我們而來的對吧?我間的到那般味道…血和肉的味道 飄進我鼻子裡。

你這個恐怖的怪物,竟然躲在那麼可愛的女孩身體裡,看我怎麼先服你… ,將山吹打敗後,來到了研究管理室。

改造人對人

等 | 那個人怎麼出現在這裡…… 需暗醫生阿詹巴斯。我的天阿上原來又 是你在搞鬼。等大家整好裝備後,阿密 巴斯·看招上進入戰鬥後,出現的不是 阿魯巴斯,反而是剛剛的小樓、小梅及 山吹

小樓:就算是暖物,死掉的話也很

腐呀



山吹:就算一直被破壞。也還會有新的身體!

看來你們是被阿魯巴斯改造了,對不起了,我們必須殺了你,以兒後里, 此戰鬥只要一直打中間的小母就好了,大約過一會後,他們會陸續逃跑,別以 有數門就為要指導了,因為,一

山吹 我看到了"梅和樱眼裡所看到的東西"

小捷:無法控制的力量…感覺到力量勇現 。

· 23 · 12 · 200 下降中产21 · 5 · 5 · 5 · 百 中 · 中 · 中

等他們都絕掉後,接著會出現擴火都歷美拉跟4隻改造禮屍。天啊上你們是學依代玩要專環!竟你跑出了一個能頭+獅頭+羊頭+蛇尾的大怪物,且還不停的阻碍,與是與恐怖低,據說遵護擴火數會使出高達9xx傷寒的乾坤一擲,還好我們都沒看到100~千旁邊的改傳則會使用自爆,就算你把改傳殺光,順次都愿是會不享的召喚,所以我們的打五就是 露物打擴火獸,而人就用多數次擊損能來減少高度致傷的血量,以免他自炼傷害的太大,而主教就是不停的與我們稱血。

就這樣看者氣彈飛河飛、亂射蛛阿聯、改儒爆河爆、噴火獸咬阿咬……不 知過了多久。主教說話了。原來也快沒魔氣我們補血了。當也發出警訊時。對 面的噴火歐竟然倒地了=_="。那「難纏的傢伙終於近了。接下來只要把改儘 看一青就可以了。接著再說噴、翻說話。

第六等勳章入手

傳送到太古之研究室,找執政官長瓦吉說話傳送出去。我們就又 回到了山洞外,此時任務已經解完了,而當然要回去領實了,所以我 們又登出再坐一次船來到了阿凱魯 法村王宫(Y)的客室。

外務副長官**史達**感謝我們幫他 調查這次的事件,給了我們每人一

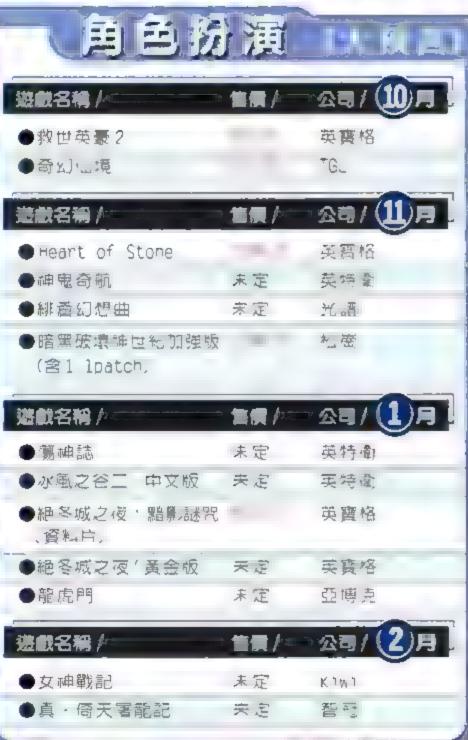
個專紅的腕輪、5枚古錢幣及第八等勳章的稱號。耶!我得到艾爾巴第八等勳章的稱號了!

這次的冒險,實在有夠刺激的啦!沒想到噴火獸竟然長那個樣子,我還以為是紅色的噴火龍勒!第六等的冒險終於結束了,不知下次的第五等會是一個怎樣的挑戰呢?一起拭目以待吧!









(益智	音线		
遊戲名稱/	当費/=	→ 公司/□ (12)月	ı
●模擬鄰居	未定	光 譜	ı
●大富翁7	夫定	大字	J



動作、冒險、運動 競速(大預憲)

公司/(11)月 遊戲名稱/ ●無野大鉀吾 英寶格 ●辛巴拿七 每專奇 **买寶**格 峽路3 英寶格

● 絶地武士: 絶地學院 利雷

■鷲之盾資料片:雅典卿之劍 松、窗 中文版

Blood Ryan 未定 英特意 ●殺手十三 未定 英特圍

●蛤利皮特點地奇也界盃。 美奇藝電

●國際足盟 * 賽 2004 美商经事

遊戲名稱声 售價 🌶 公司 /

●四海兄弟 中又版 英寶格

●危機器前線2 100 英貨塔

●急救告鋒 未足 昌新科技

-0.0 ●大型亡 美寶塔

●職戒3部曲 王者再臨 美丽藝歌

● 动螺 到 | 関 職 配 2004 夏商蘭歌

●星際大戦: 舊草和武士 美華藝電

●極速快吃 飆風再却 美爾朝職

公司 / (12) 遊戲名稱/

英特蘭 ● Beyond good and evil 未定

Far Cry 来定 英特徵

● "war Hammer 40,000 未定 英特亞

AD : Fire warrior

EVER17 来定 尤讀

●決勝時刻中文版 た。店

● CSCZ 絶對式力之 机雷 一觸即發

●危機最前線? 英寶格

●魔鬼終結查3 英寶塔

遊戲名稱 無價产 公司/

●嗜血狂魔 末定 夹簣格

但此名俗/ 售價!

● 合血單、場 2004 未定 英質格

●榮譽數章太平洋戰役 夫定 美萄藝電

●東客任務3 英寶格

策略

遊戲名稱人

公司 / (11

●文明帝國3 一統天下 (長天版資料片)

英寶格

遊戲名稱广

公司/

英簪格 ●魔玉風雲會 天命戰場 未定 中英又含版

●太陽帶國3 一統天下 **更寶略** 中文写資和片

●成医學研 未定 天泉科技

遊戲名稱/

無機 /



●芝戲製作 + 師① RPG 篇 未定 光譜

●遊戲製作大師2 未定 光譜 物香煙樹鹽

●Full Spectrum warrior未定 英特圍

多人線上遊戲

遊戲名稱/

遊戲名稱 / 1

公司

●金冊群停傅之郭請大俠 中華網配

●善食天北之重團學園 中華網號

● 三國 审查 矛壁之戰 中華網龍

●生存Online 末定 瑪亞線上

●磚响 ONLINE 桃花仙境 未定 宇團科技

●童話 雲觀糾參遊心境 未定 雷腾

●武士傳商 地观爵部曲

管機/

傳奇網路



●进霧世紀 朱定 英特衛

第三皮 ● 虱雲 orlane 未定 ■星王之王 2 未定 雷胸

●東市傳統 CVLINE 未定

中華網龍 ●超計俠 + 戰 亲定 SQUARE ENIX

● 在由受益(Juline 未定 豐泉

●心境傳記臺相天空 未定 遊戲新幹線

●希望 Seal Online

未定

月

易责網

遊戲名稱/= 公司/ 焦費 / 遊戲新幹線 ●星空之門

未定 ●天堂Ⅱ 董二的母代 未定 NCSoft

遊戲名稱戶 售價 /

●創世年10網路版 奧德賽 未定 美商麪電

●光之國度online 夫定 句目奏い組





研究故濟所有間必答。常迅速信息 Christ@swm.com.to

to 老編大大:

好啦……對不起啦……我會接受老芋仔的寫去,老芋仔。對不起喔。自從上次刊上後,我一直在想,達樣寫會不會太過份了。 編大大轉告老芋仔,軒雲知錯了……《真的】「真的」」。對不起啦

to 老芋仔:



~ of 情現在報名來不受了,不然2004年,應該讓 老編和老芽仔搭檔的「老老配」,代表「泛三時盟 參選,和 連 宋」、「陳呂」配好好互別苗頭「番才是,嗯」 老老配,果 蒜!東時!」的呼聲在老編號每中實起,與是令人排在啊。緊雲你 也不用太白賣了,這樣吧,等「老老配」成軍後,仍來當總幹到 吧,是路工就是拿了,如何?

老編大大:下課後到金石堂閒晃的我,看到手 錶日期是十月底。忽然之間,雜誌架上突然發出一陣 刺耳的光芒,軟世就像是磁鐵般的把我吸附過去~我 名了迷般,拿起軟世,毫不猶豫的掏出身上最後的 230元,結帳。

抱著軟世的我一臉滿定的走近KFC·才想到自己的幾只購買一包小薯·我卻心甘情願。打開軟世·翻至。 對,前面 安中獎·翻至後面 關馬及被利止。八、失 落了一下。

可是上當我看到心境同盟會最後的174中獎名單,我的尖叫聲嚇到同獎的同學上的三周十字号:謝 翻軟供能抽中我,超高獎的程1

我愛軟世!! ◆ By漫兒 503

認識・+9+字 司+字目職・ 好讓人養夢,老編的幾人用的可是 +8的十字与啊!打大妖与箭手打到 快哭出來,精鍊諫娜でN隻才入手 的・入手以後、老編就打死在也不



去欺負也們大妖兄弟子·因為····士字已真的很難 掉緊緊緊~

話記回來,老獨好像稀年累用超稿,有點出中 無字子。寒雲不知年了~上次感到肚子餓了,去買 豬雞羹、才發現原來一碗要一十九啊,一直以 為是十五元的東垂說,可能是老獨吃年手牌吃到不 知行情了。一選每,都得以前 M 牌的,署才十八 九、怎麼現在」著行情張那麼多?不過,老編教你 省錢雜坛,下次可以眼櫃台要一杯裝養的水開水 哦,一般都會給的一件門老編教為何知道?因為, 老編在M 牌那裡打過一年工腳聊啊~

就在我把RO的抽獎卡寄出去的幾天後,我發現了一件非常 嚴重的問題,就是我居然在我的皮包被發現了那張抽獎卡,這 就表示我居然把一個空的信封寄了出去,說不定會中獎的耶, 嗚嗚嗚

◆正在重寫一封的大和翔 50S



時哈哈,還好你寫信來了,不然,仙人一定艾二金鋼模不著頭腦,說不定會以為是什麼抗議抽獎雜抽的無言信函。不過。萬一你那封得獎,麻煩再來信告訴老績。老編一定會在發年終獎金時如法泡製,發個空白的信到袋給仙人,哇哈哈~



T0英俊的老編

在174期中看到抽到的是安德烈斯王國單行本1·可是寄來的卻是80的攻略本,不知是缺氧度是怎麼了?

◆清香白蓮 50S



嗯嗯,在此公佈一個好的壞消息,那就是……之前抽到安德烈斯王國單行本1的人,我們全部審錯了……全部寄成RO的政略本……所以……我們會補寄給所有得獎人安德列斯王國單行本1一本,至於RO政略



本,就當免費贈遂賠償大家的精神損失了…老總金原致歉[]

上期(174期)雜誌的攻略圖書館的英雄本色後,不是有 英雄本色週邊的抽獎店動,中獎公佈下期(175期)的雜誌 上,為何我翻整本都找不到中獎名單?難到是騙人的? PS我認為僵屍妹公仔(一個)值750元

◆吉偉 50S



嗯嗯,又要在此說聲抱軟這個英雄本色的贈收活動,是當期電關斯臨時安捷到一人的攻略圖書館裡的,結果……事後沒人記得要公佈抽獎名單,而且…看到你的回函後,居然也來不及在本期和正榜上,還好目前獎品數是不是在本期和正榜上,還好目前獎品數是



品都己到位,會在本期出刊後寄給所有得獎人,然後……在下 期補登中獎名單 … 就醬,Sorry T_T

在RO中·我想砍掉其中的一位角色。可是我那個帳號的 EMAIL 忘了。打電話給新幹線也都忙線中·或告訴我「你輸太 慢了」。我要怎麼樣砍掉呢。

這個問題問老編就對了,老編英俊挺 拔聰明蓋世,除了婚姻大事以外,實在想 不出有問題無法解決的啊!方法如此:首 先,找到你原本註冊會員的那台電腦,進 入遊戲新幹線的電方網站,選擇「註冊新



會員」,然後將滑儲移到eMail那個,不要輸入且運擊滑 献,理議上會出現所有你之前輸入的email,不管你之前是 正經八百輸入的也好,或是亂打的也好,把它們抄下來, 然後在歌角色的地方一個個試過,百分之一百解決你的問題,當然,若你之前是在網聯註冊的,此法百分之百無 救,就處,期謝~

- 1. 這個用軟世慢了3天是不是為了等心人的遊戲編完 啊?
 - 2. 上期不是說要公布索特王為啥不自己戴神器嗎?
 - 3. 我覺得仙人的遊戲比較像大區遊
 - 4. 老緣您的公會是叫「安德烈斯王國」還是其它?
 - 5. 請問主國裡的成實有幾個人在玩RO?
 - PS 看老編好像在為吃薑,面的錢傷腦筋,我教你一個方
- 去。你只要在紅包袋裡塞報紙就好了。但後果由行負責1
 - P\$2 祝老編早日攻下城堡與檄宪卡帳
 - PS3 希望抽到奇幻仙境

◆小郎 503



- 1 嗯嗯,應該是,肯定是,稿子拖到 最後的老編說是就是。
- 2 月藏大人肯定是忘了……不過,看了這期回返銀定會想起來,但是,他會不會任性到不想更正這個遵屬,實在是說不 得准。
- 3.哈哈,真有你的。其實仙人在加入我們軟世之前。 做過不少大富翁型的遊戲哦。相信有很多骨灰級的玩家一 定玩過他的作品。只是,在此不方便公佈遊戲名稱啦。
 - 4. 上上期公佈過、目前叫「妹妹特攻隊」
 - 5. 保守估計十人以上。

早看到你的回函就好了,忽然想起老編可以用S幣代替 錢錢啊!! 嗯嗯,下回就這麼搞,可惜信用卡帳不能用S幣 抵……所以……大概要到民國一百年才能繳完吧……!! T



話說~

小人我在看『線上遊戲企劃大比拚』時 2 忽然能態給他靈機一動 -----未命名?(遺沒想到)

防:防禦技 攻:攻擊技

老編:攻一「四我國王」~至高無上的神祕力量……

防一『我是帥哥』~利用大家的區計物構攻擊(笑)

愛徳琳女神:攻一『廣告傳單』~顧商的力量(錢?)

防一「看春永在」~可使時間暫停~(汗)

月藏:攻一「神奇籌筆」~書出來的就是武器

防一「修改圖畫」~更改能力點數

遊戲:...人:双一「密技」~2倍攻擊力……強

防一『攻略』~2倍防禦力……猛

嘻嘻 不錯吧!

PS 如果……受老編青睐的話·幫我換『RO心中』吧! ◆東仔 50S @

你……擺明了唆使老編篡位 啊~老編可是念心臥臥效忠國王大 人的,要知道,沒那個血統是當不 成那個露王的。要是露王大人有個 三長兩短,至少邊有蒙驁在咩,所 以,老編的部份要稍微改一下:

老編:攻一「我愛國王」~

至高無上年終獎金的神祕力量。……

防一「我是師哥」~

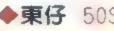
利用大家的嘔吐物擋攻擊(笑)

遮嚏,就這樣……對了浴巾沒了,有一條老編用

過的,可以嗎?









自從某一次走近7-11,突然看到美美的祭師在「軟世」 的一角,當下決定實了它上上回家翻開後真是大開眼界。 哇~真是超棒!」超愛「軟世」。每個月最期待的就是 「軟世」出刊灣|不過我寄出的回函,老編你會看到嗎@@

PS. 那個"奇幻仙境"…我想要,可以嗎?不知道以上 算不算歌頌又體…(不安中)想要.. 拜託1

◆玉燕 50S (



TO:超帥的老編:

打從我開始接觸線上遊戲開始,實的第一本雜誌正是 軟世,當時線上和單機的雜誌並不多,為了收集資料,只 好去有一本雜誌,當我見到軟世時,那幾乎完的美術對 面,精采的内容,深深抓住了我的心,那時只有個感覺, 就是「無什麼讓我看到如此讚的遊戲雜誌啊~如果以後再 也看不到那麽辦廟~』於是從那天起,我省吃儉用,只是 為了審軟世(國中生錢不多);動用了各種人情方法,只 為借魯更早以前的軟世。軟世是我的第三生命し(因為我 的是男生嘛> <)

PS1 紀全體工作人員身體健康。

PS2 謝謝軟世讓找抽到聖女之歌二和五僧仗

PS3 那一仁慈大方的老編能不能也給我一個RO CD収集盒 我認為儘屍妹公仔(一個)值1500元

◆光之筆 50S 600



這……兩篇中規中學的歌頌文 · 是 每期老編:混薦幅的最佳聖品 • 不刊 • 老 編趕稿難過煙會多抽幾根:孔了,四海 昇平國民安和樂利・腦内安多芬製造出 幸福的感覺,結果,這回老編又忍不住



孔了, 東西也不好意思不送, 請大家再一次原諒老編的 任性吧!喔喔喔~傷冕妹麼1500元哦,其實……老編有 一個,打力折賣給你吧!

即然老編大大說了寫歌順文可以伸「英俊挺拔老編萬用子 冊」·那我就來試試看吧。—開始是為了遊戲報導才實·因為 其他的別人有,所以我就買軟世,後來卻被老編與老芋仔的文 童所吸引,讓我非常喜歡。許多雜誌所報導的内容都大同小 異,文章内容也平淡無奇,少有能讓讀者差爾一笑的内容。容 易感到 無聊,只有軟世每期都有好笑内容,比較不會感到無 聊。當然用藏大大的潛書也很不錯,每期都很有譽頭,所以要 賣當然要買最棒的軟世,而我現在都是滿心期待的去,當然軟 世也未曾讓我失望。最近看軟也發現有一些文章有缺,或許是 天變化太大讓工作人員身體不適,才出現些許的小漏洞,希望 你們願好身體,軟也能越做越好,我也會繼續支持軟世的,加 油哦上最後我想問老編老芋仔的學歷。致是什麼學歷能寫出這 麼風趣又不失 深度的文章? ◆ 芭樂 50S @

這……老事仔治何經典,有何學問? 老編真的不知 - 套上群英書的名句:「奪 **置摘句,世之腐糯也,和能興邦亞事?且** 古耕莘伊尹,釣灣子牙,張良、陳平之流 ・鄧馬、耿弇之輩・皆有匡扶宇宙之才・



未審算生平治何經典——豈亦奴書生愿愿于筆硯之間·數黑 論黃,舞文弄墨而已乎?」嗯嗯,用諸葛孔明的話來形容相 差不遠了……老芋仔能成為老芋仔,就是有他過人之處啊! 想當初,老編也是三顧茅蘆,才得老字仔首肯為我們軟並双 力啊,如今虎父無犬子,老芋仔的兒子也快六年級了,未來 的志向就是一當軟世的特約作家啊~喝~~~令人感動~~

老編能偶然COSPLAY一下劉備·都是拜老宇仔大展身手 的功勞啊~嗯嗯,愈說意應,就起先打住了,話說回來,你 的歌頌文質量皆佳,好吧!就送你「英俊挺拔老編萬用手冊」 一本,謝謝~

最近好不容易有機會把聖女之歌2給破台了~我覺得台 灣的單機市場還是有希望的,聖女2的美工,音樂都很NICE, 不輸給那些日產的遊戲,所以大家要努力的支持國產單機遊 戲啊~

P. S支持仙劍的站起來~不要輸給幻想 _ 國誌啊!



嗯,其實據老編了解,許多國產的傳 統單機遊戲大作,只要維持民好的製作品 質,而場的反應還是很不錯的,只不過, 非續作的單機遊戲,也就是新題材的遊 戲,除非遊戲性有很亮眼的表現,在目前



的偏重Online Game的市場上,就很難出頭天了。目前遊 戲而場有集中化的傾向,大畫衡大,強者態強,除非有 廣大的玩家響應。不然實在很難感動如此市場一分一臺 啊~不過,支持國產遊戲的宗旨是對的,也謂大家用行 動來表現吧!在單機的部份,請拒絕盜版,讓能堅持國 產路線的工坊,多一點彈藥來打造場硬仗吧~對了,幻 想三國語也是國產遊戲哦,老編有點搞不清楚為衙口號

安德烈斯心情留言板

這一次明信片上的老編。一點也都不像是劉 備,看老編這種關臉和坐著的樣子,讓我覺得好像 是把人民踩在腳底下奏始塞。要扮劉備應該差索特

王去扮比較再樣子。

◆/\黑 50S



這…老編一向主張以德服人,雖然長粕 繋了一點・魅力順只 有二十幾・但扮一下劉 備過過隱也不行?這是COSPLAY你懂吧?你以 為每個扮不知火的和她身材一樣讓人噴鼻 血?再說人家我們索特王若真的要扮,也是

扮比劉備高一級的……漢獻帝吧?…耶……然後給董卓75… ……哎……再被曹操山來四去……然後改朝換代…這……好 像快發年終獎金了……遺話題還是先就此打住吧"老編伯伯"



兩個世界 ∼佃具實 一個虛幻 应幻的我 已 被現實的半戰人 拔去 對外的聯繫 只留下现實的我 繼續終高 縣 書砌的高塔啊!

不過,要是你爸媽是半獸 人,你是什麽人啊~怪

◆GOGOA 決筆 50S



可年啊,但 人是誰啊? 居然遍你K書到這種地 步?難道是你爸或你媽?

怪 : 請再來信說明………

10日年三日日日1日

致 軟世編輯部

小弟我玩PC GAME已玩了將近十年,大約從5年前,每個月 就開如固定買2本PC GAME雜誌,一本是『軟世』,另一本則是 「新XX時代」。說真的·雖然軟世一直都有在改版、創新·但在 「安徳烈斯」造改版之前・我一直比較喜歡「新メメ」・但在此之 後,我越來越喜歡「軟世」了, (雖然之前也粉膏歡啦1)現 在的「新XX」停刊了,雖然自它改成一月2本出之後,我就覺得 定會屬,不過還是蠻壓傷的,最後希望在」弟的有生之年, 每個月都能買到一本妹好料實在的「軟世」~^^

◆奕繹 50S



潭……反刊的事,也是讓老編為之感傷 ·····十幾年了(真的有十幾年哦),我們和 友刊各自有擁自己的讀者群,當然其中也有 共同的讀者,兩本雜誌算是兩個指標吧,有 如天空中的兩個星球,在一個平衡的宇宙運



轉,而這個字面是遊戲的次元構成的,如今,當一個學球消 失了,相互間的引力也因此起了變化,我們這個星球被拉力 5 導也慢慢移動著·然後再找到適合的軌道運行,只不過 · 當我們仰望天空,天空的確變的不一樣了,但是,失空會永 夏存在,因為……原來,我們還個里球可是……—顯永勤 不思的恆星聊聊啊~請大家支持軟世,讓遊戲的字宦不滅, 类星球永動不息·朗朗~



TO 老編:沒什麼好寫的,SO我就隨便寫了一首 不知道什麼碗糕的東西:你只要一個月沒買軟世就 會~今天吐血、明天潰血、後天無敵闖 内臟,然後

死始翘。~CVER~

◆貧窮的初二生

PS 儒非常想要奇幻但境啦~ 在P劉備老績非常口愛啦~

終於出現了……與歌頌文體 有如處在天平 的兩端,像光明與黑暗的一般互相包著,這可是 煙草的「追咒文體」啊~~~這……簡值是惡魔的 文字……連老編都寫不出來剛工仔細想想。老 編是不能和惡魔交易商,所以……奇幻仙境就別 提了。來來來。50S拿去,實窮無罪、惡魔退散啦」!



YAT中華隊終於可以參加雅典奧運比賽,一切的 ◆姐子 50S 辛苦終於有代價了「

嗯,中韓之戰老編也守在電視之前,一直 看到最後一局· 當高志綱打出那一球時, 老編 喝到嘴裡的飲料都赔了出來了~真是太好了, 中華隊】「想心大家都知道了吧-美國隊被淘 太而無法參加奧運了,雖然已經確定看不到大

聯盟球星在奧運大展身手,但是中華隊得牌的機率也是大 增啊~為了奧運獎碑,請大家一起繼續支持中華隊吧!!





歡迎大家來到魔王的洞窟。不過我想我未必受到歡迎。在 此為了讓魔王勢力更為壯大。在此徵召願意加入黑暗軍團的有 志之士。凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不

滿,歡迎大家來這邊 吐苦水,好好的發曳一下,當然我魔王絕對不會虧待人的,只要有罵得過癮、罵得爽快,我這邊會有獎實來嘉獎的,起碼黃個 15 P 跟 100S ,當然罵到我心崁中時,我會實得更多,哈,歡迎大家投稿到: spitz@unochina.com,讓我們大家一起開電吧。

請大家依照下列格式開罵:

欠罵的對象:

(可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商) 盟軍者:

(精留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名) 為何該單的來罷去脈:

以上是將公開的訊息

以下是本寶王要歸檔的,所以不會公開資料; 真實幹名 走手 地址 身份毫字號

智冠科技和新幹線

開罵者:暗黑戰士 kyleham 為何該罵的來龍去脈:

你好,我是一名來自馬來西亞的玩家。可以說是告實的RO玩家,除了RO,我沒有玩其他的網路遊戲了。但……最近我發現一個問題……很大的問題。智冠總經理一三俊等先生,說過用了8千萬台幣在大馬設宜RO。這個新聞在大馬的各個報紙都登了出來,而他說在大馬會設馬來版的RO和英文版的RO。但華文版的是在考慮。因為臺灣有了華文版。所以就是說,要玩華文版的,只有連線到臺灣去。但問題來了。在大馬。已經進入了RO的包裝、配套。我在最近實了RO都

> 的電腦試過·卻還是 一樣的答案·不可 能我和我朋友的眼 睛都有問題吧?·

那好了·我老CM·GM說Du 我打去客服或部寄·天·一張RC甜 蜜卡才5 荒馬幣·

但要我打去緊急或郵寄五就 有了個 5 元,標本好事情及解決 反而讓我陪更多的錢,但是,那裡 可以說算了,不追到?由由去了 5 元,感覺上是受了鬟……若以後還有人中招,怎麼辦??

是有,臺灣的RO又不是說很安全,常常有人被騙東亞,盜帳號,我之前被騙了個黑賺夾,你們說去報警,調問你以為馬來西亞的警等會做嗎?但我又不能去臺灣報警阿?那不就是以後那些無良心的人都找我們來下手了阿?不是嗎?我們能作什麼?就知能當隻羔羊阿?你們不成想過若其他國家的人玩RO會怎樣的嗎?受騙了就知能去臺灣報警嗎?若你們在馬來西亞有設的話,我那裡會在臺灣呢?而且,臺灣跟馬來西亞的華語有分別,你們說些拼音,我們不會看,我們說英文。馬來文,你們又不明白,跟本就不一樣,為何你們智超會說若要玩華文版,就可以玩臺灣的呢?你們臺灣的RO都LAG到死……臺灣人也說LAG,那我們這些要從馬來西亞連到臺灣的話,不是更死嗎?我還真不明白也不那,我還想請問新幹線,剛剛的那些點數卡,被騙的問題?你們要怎麼解决阿?

國外玩家與遊戲廠商的關係,我們看來真是混亂 "一一,舉竟不在國內,什麼事情都不方便聯絡,不過台灣 的用卡相關如果是正式引進銷售到馬來西亞(有些可能是 水質),那新幹線應該還是要負起應付的責任,要想辦法 在當地處理該地玩家的問題,不可以拿自己身處台灣當檔 而牌,ps.也許真的是密碼打錯,請仔細看看,有些數字跟 字母會混看,都試試看吧,實 20P 、 15

少人大宇資訊

開罵者:暗黑戰士 Burnegg 為何該罵的來龍去脈:

各位兄弟姐妹,鄉親父老們,今天本人要在此揭開大字黑暗的一面。大字表面上看起來可說是臺灣數一數二的超級遊戲公司,暗地裡,他卻幹了一系列的壞事。可說是岳不群那類型的"人"。

他利用我對信劍系列的熱情,欺騙了我好不容易存回來的 鉅款。七月尾推出的大字新作一《仙劍奇俠傳三》,我苦 等了三個月,三個星期前終於黃到了。說起來,蠻貴的, 價值馬幣92 令吉。我可是花了三個月多的時間才存下來 的。每天媽媽給我一令吉當雪用錢,(大概可以買回一 "條"麵包允饑 讓我到食堂吃早餐,而我為了購買我心爱 的遊戲,整整三個月多沒每吃早餐了」關了(說到這裏, 我真的有點想哭 儲夠了錢,自然是興高禾科地去買遊戲 回來玩。怎知道才安裝到一半就出現問題。之後,我 send 了好幾封電郵給大字以解決疑難。開始時,大字還有答實 我,後來他叫我將光碟運同光碟盒一起寄回去給他們,我 就跟他們讀清楚我來国大馬,問他們是否真的要我寄過去 (大馬和臺灣距離可不近,萬一路途中有什麼意外或人為因

過), 免費換回一個給你,又不需郵 寄費用,真是一舉兩得,何樂而不 為? (闡玩笑的)為了 個心魚一,



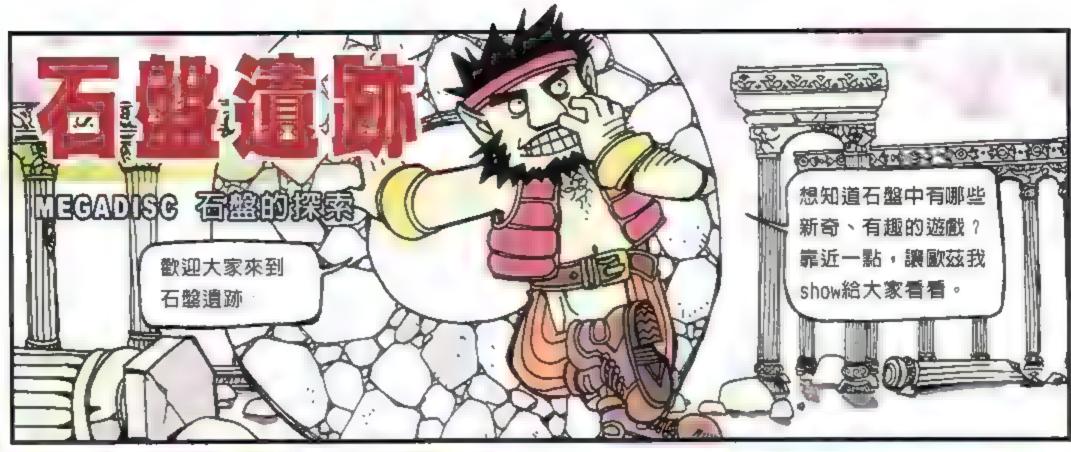


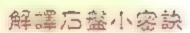
我即將耗費超過一百令吉(我還沒有買盜版的仙三),唉,真是可悲啊!天啊,天理何在?誰來為我主持公道?我能講什麼,向誰投訴?唯有當我自己不好運,只買了仙三的名字回家。事實上,我的父母一直很反對我玩遊戲,但由於我對於遊戲過度熱情,多次達背父母的教誨。但是現在我換回來的卻是轉。在此,我呼籲全海外玩家,別再購買大字出的爛遊戲了,買盜版好過買真版〈這裏特別注明是大字的作品,不然有一天當你們面對跟我同樣的問題時,就會明

們面對跟我同樣的問題時,就會明白何謂叫天不應,呼地不靈)。大子將自己的作品推銷到海外,就只是為了賺錢,而覺無考慮到售後服務的問題「這種只是真錢的爛公司,房為語繁戰士的一貫,我會極力推翻他。哈哈哈····(開玩笑的),不然,歸應·····(得空的話上巴哈,不然,歸應·····(得空的話上巴哈,可能你會看到你的大名出現在討論板上。是有「單我督促下老闆,看他是否有幫我"保管我的S幣",否則「下個月的欠罵物件將會是軟世,理由和大字一樣,不尊敬寄載視



首先先聲明,這個單元歡迎大家來電,不過不歡迎情 絕字級的"三字經"生現,請用詞文雅一點 I (不雅的字 何我已經修改掉了。,又一件壓外的和粉,站在廠商的立 場是每點無產道,畢竟也要看到賣物,才能確認你有買他 們的正板,但 ……就是不有便哥過來,希望雙方能找到折 表的醫來辦五子。





將MegaDisc石盤放入你的光碟機中,光碟機的 Autorun功能會帶你進入石盤的主書面。

若無法自動進入石盤的主畫面,請點選執行指 BALtorum.exe,來進入主墨面。









輔助工具



媒體播放工具(支援,dat ,mov ,mpg 檔案格式):若你無法觀看遊戲展示,應是少裝了這類的播放工具,試試下述的軟體。

QuickTime6.exe --Quick Time V6.0.2

DivX502Bundle.exe --DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片

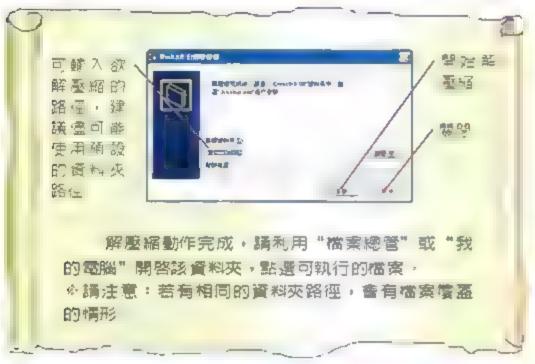


DirectX Driver 'win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx90b exe DirectX v9 0b 多國語言版

說明"解壓縮完成後,請至"c. Direct X9 Ob"資料夾中,點選"dxsetup.exe"進行安裝。









リッツのショニ展示量



危機最前線で

- 發行公司: 英資格
- ■類型:動作
- ■路徑:\Hd2\hd2.wmv



Korea- Forgotten Conflict

- ■發行公司·Cenega
- ■類型·戦略
- ■路徑 · Korea Korea.avi



給利波特□魁地奇世界盃

- ■發行公司:美商藝電
- ■類型:動作
- ■路徑 Ouid\quid.mov



Contract J.A.C.K

- 發行公司: Sierra
- ■類型:動作
- ■路徑 * Contract contract mov



大富翁了

- ■發行公司,大宇資訊
- ■類型 益智
- ■路徑 Rich/ rich7 exe

■ Share共享軟體



大富翁7桌布 一大字資訊提供 軒轅劍網路版桌布 一大字資訊提供





微軟新款滑鼠鍵盤亮相

作者/李展吉

十幾年前,滑鼠與鍵盤設計的目的,只為講求基本的實用與功能性,好幫助使用者操作電腦系統。然而現在,它們已經成為電腦使用者每天必備的裝置。因此,現今的目標,即是如何透過智慧型與直覺式的創新設計,來提升這類產品的功能台灣微軟公司在10月初推出全新亮相的鍵盤與滑鼠系列,首次運用創新設計的滑鼠傾斜滾輪與無線光學技術,進而增進使用者與電腦之間的使用互動性,讓這些新裝置不同於市場上的其他實際



途,讓各位只需按下 個按鍵·就能「開啓」、「關閉」、

「儲存」、「歹」口文件」、「叵覆、轉寄、傳送電子郵件」

傾斜滾輪技術引領的尖端滑鼠滾輪

目的市面上骨鼠所具備的凝輸技術,一般都只能做前後方向的聚動,今年微軟利用獨家的傾斜滾輪技術 Tilt wheeli,還可以藉由左右扳動滾輪,做出左右方向的機動。由於這項突破性的設計,讓各位使用單一凝輸即可垂直與水平機動畫面,更有助於劉覽獨頁或試算表 其次,微軟團加強了滾輪轉動反應和滾輪轉動動作。讓各位能比以往更容易並快速地移到文件或是網頁的嚴後面,透過使用快速滾動的滾輪,頁面會自動地移動更速,更快。例如在一個30頁的文件中,各位只需要對滾輪做分許的機動就能達到頁面的最底端。另外,按下滾輪鍵還可在開

容的視窩之間進行切換, 如果螢幕上同時開啓「個 以上的應用程式進行工作,那麼這項功能會顯得 特別好用

3 1、油口が1 14、3種校 1、密現で中国中海製別 - 高幸し、本海が15



賦予最有效率的鍵盤個人化功能

雖說現在操作電腦是以骨鼠為主,鍵盤為輔,但最有效率的瀏覽還 是取決於您的手指 隨著網際網路當道,高級一點的鍵盤都會有快速鍵 的設計,這也代表著鍵盤操作的新意義。因為許多人經常性地需要存取 特定的檔案以及網站,如果還是透過骨鼠一層 層地在選單中點選,那 就稍嫌麻煩了,但有了快速鍵之後,各位便能藉由鍵盤的操作,迅速使

用電腦常用的功能。微軟新款式的多媒體鍵盤,同樣具有快速鍵的設計,不過功能更為提升。新設置的「FLock」鍵,可使原本標準功能的F1~F12功能鍵切換成另外一種不同的用





新設置的「F_ock」 鍵,賦予鍵盤更多 個人化的功能

強化的無線效能與可靠性

無線傳輸心定是將來許多遇邊產品發展的概 勢,滑鼠和鍵盤也早已使用這項技術好幾年,並且 相當成熟了。但好選要更好,微軟首次研發可以改 善無線週邊設備效能可靠性的革新技術,其中包括 延長電池壽命的光學晶片,可讓平均的電池使用壽 命長達6個月以上,免去使用者必須每個月更換電池 的麻煩,並且節省在電池上的花費。

跨越通訊(Cross Talk)會發生在兩個無線骨 鼠或是鍵盤在同一個鄰近的地方工作,使其產生信

號彼此互相阻礙的問題,因此新款的無線產 品也採用智慧型的接收器。其可提供約 65000 組的識別碼以降低干擾的發生。這些 接收器會執行隨附的軟體,以偵測其他27 MHz 無線裝置的可能干擾,當頂測到任何障 碌時軟體會自動告知使用者,而精靈會提供 一步一步地指引告訴使用者要如何測試、排 除手擾,大大解决以前使用自動接收器時, 使用者不知道要如何斷定障礙的問題。



微軟光學迷你鯊(Notebook Optical Mouse)

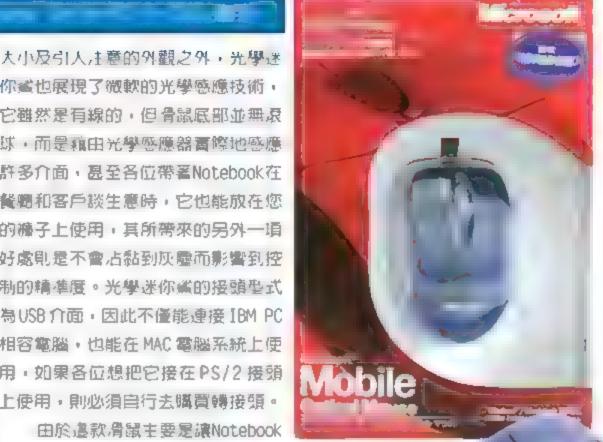
卢款骨鼠採光學設計,屬於迷你型款式,所以 山做光學述你幫,主要是設計給 Notebook 筆記型電 脇的朋友使用•擁有體積小巧、線長較短。隨極即 用的特點,非常適合攜帶外出使用。經過調整的尺 寸,光學迷你鯊體積約較一般正常大小的滑鼠减少 20%,滑號上面除左右兩鍵之外,仍具有一顆滾輪 鍵。滾輪鍵並未使用傾斜滾輪技術,但如同大多數 設計一樣,可前後滾動、也能按下。滾動時,視窗 的内容也會跟者捲動,用來瀏覽網頁時相當方便。 而配合鍵盤 Ctrl 鍵的按下,滾輪鍵也能在支援的應 用程式中執行文件放大縮」的工作。

光學迷你霍並不需要安裝特定的驅動程式,只 要把它接上電腦,系統便會偵測出此型滑鼠的存 在,然後自動替它安裝通用的滑鼠驅動程式,接著

> 就可以馬上使 用,可說是完完 全全符合行動用 戶的需求。除了 具有易於攜帶的

你藏也展現了微軟的光學感應技術。 它雖然是有線的。但骨關底部並無滾 球。而是藉由光學發應器蓄障地發應 許多介面,甚至各位帶署Notebook在 養體和客戶談生意時,它也能放在您 的椅子上使用,其所需來的另外一項 好處則是不會占點到灰廳而影響到控 制的精準度。光學迷你鯊的接頭聖式 為USB介面·因此不僅能連接 IBM PC 相容電腦,也能在MAC電腦系統上使 用·如果各位想把它接在PS/2接頭 上使用,則必須自行去購買轉接頭。

由於遺款,骨嚴主要是讓Notebook 的用戶能更加方便地使用,所以它的連接線長度設計得恰 好,約是 70 公分左右,以避免使用時受到牽絆,而其 外型也探對稱設計,不論各位是慣用左手或右手,管 適合操作。光學迷你鯊同樣有多種外殼可以選擇,包 括紫溪、黑溪、銀溪、緑溪、藍溪、冰珀溪和水晶溪。



计學述作國艺不使用機械式的液味來控制背臘的楊 耐, 万是声光微硬器,因此不僅定立更進縮,也不 平時堂 唐 题 台門



寸迷你

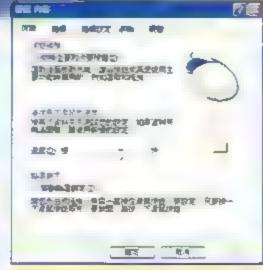
光學述你牽的體積相當力

巧・放在手掌上更顯得其尺

這是問款式但不同 外殼的光學述作亦 語鑑



考慮到外出使用的需 要,滑鼠採用方便連接 的、SB介面·同時連接線 也設計得比較細短(圖 _ .



)- 變 医作唑操 血醇單, 無不 棄養特的安裝驅動和式**的能** 使马

將光學迷你鯊與前面介紹過的無 線光學鲨、無線光學閃露鲨一起 做比較,可以發現光學迷你鯊和 無線光學黨的造型是採對稱設 計,不論是左手還是右手操作的 人,都很適合



微軟無線光學鯊(Wireless Optical Mouse)



微軟的硬體部門睜解到使用者將不再視滑鼠及鍵盤為兩樣單純的電腦週還設備,而是將其視為需要具備最新技術的工具,同時還需要有更容易使用以及反應出生活品味的特色。微軟無線光學掌便是基於這樣的理念而設計出來的,這只滑鼠目前有四款鮮鹽的外殼設計:火焰、藍紫、黑鋼以及樣式活般的藍網。

微軟無線光學黨是屬於一鍵式的骨鼠(左鍵、右鍵、滾輪鍵),其中在 滾輪鍵方面應用了微軟最新的傾為滾輪技術,使滾輪鍵不僅可以前後滾動, 還可以藉由手指左右的扳動,來達到水平的捲動。而滾輪鍵也可以向下按 下,在已開啓的應用程式之間進行切換用途。另外,為了達到個人化的目 的,骨鼠上面的所有按鍵,也都可以設定成自己想要的功能。不過要主意的 是,要使用上面這些功能,各位之需安裝產品所附的IntelliPoint驅動程式 才行,而 IntelliPoint 驅動程式只能在 windows XP 或 Windows 2000 作業 系統下運行,若是使用 Windows 98 系統的朋友,則雖然也能透過通用的骨 鼠驅動程式來使用此只骨鼠,但就只能使用基本的操作了。

> 無線光學當也應用了微軟專利的 IntelliEye技術是使用一個微小的 CMOS 數值昭相頻頻,它裝置在滑鼠 的底部,能以一秒鐘1500次的掃描

的底部,能以一秒體 1500 次的掃描 一類響標描層體凝過的表面,然後由 個 超獨的數位式處理器自動分析這些掃描資訊,最

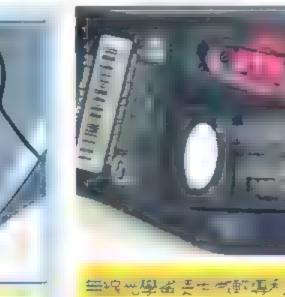


後將其轉換成運動的軌跡,從而真實地展現出精確平順的移動,也正因為沒有機械式滾球,占梁灰塵的問題,所以基本上滑關並不需要經常清潔。當然,使用無線傳輸最大的好處,就是冤除了運接線纏繞的麻煩,無線光學輸是使用比紅外線穿透力逆性的所無線

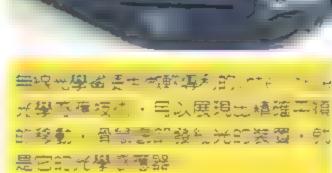
射頻技術,工作範圍最多可達6英尺,只要骨線距離接收器不超過這個範圍,即使大一點的障礙都不會造成接收上的問題。

設計,這是 樣式活潑的

藍網常



麼輪鍵使用了嚴新的順料表 輪技術,在特寫圖中可看出 能左右扳動的標示





這是無線光學者所使用 的接收器,接收器採用 下、个意與電腦連接, 並附有一。〔轉接頭

骨號上的每便按鍵都可 以依確自己的學要,指 定成其他功能

P



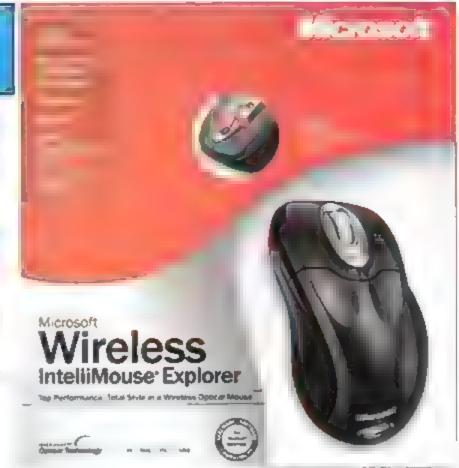
微軟無線光學閃靈鯊(Wireless IntelliMouse Explorer)

在視窗作業系統中,滑鼠已是不可或缺的操作週邊了,相信許多人都跟 我一樣,總希望一只滑闊就能掌控全局,如果嫌三鍵式的滑鼠不夠用,那麼 這款無線光學閃觀奮可以考慮看看。無線光學閃靈奮和無線光學當比較起 來,除了外型稍看不同之外(無線光學畫採對稱造型,左右手皆適合操作: 無線光學閃靈識見體積略大,只適合右手操作。,最大的差別就是無線光學 閃霧鯊有五個按鍵的設計,也就是在標準的三個鍵之外,在滑鼠左邊的側面 上還多出兩個姆指鍵的設計,其餘部份,則與無線光學業一樣,皆是採用了 傾斜滾輪技術、RF 射頻無線傳輸與 IntelliEye 光學麼應技術。關於這些種 種,在此就不再贅述了。重點還是放在這兩顆姆指鍵上面,按下後到底有什 >
励功能呢?答案就是可以在網頁中進行「上一頁」、「下一頁」的瀏覽。當 **然曬,運同,骨鼠上的其他按踺,如果各位不喜歡其原始的預設功能,也可以** 透過產品内附的IntelliPoint驅動程式,重新指定成執行其他命令,以符合 您個人的工作風格,甚至可以將經常會不慎按到的按鈕停用。

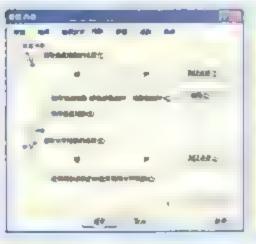
無線光學閃靈漱目前也有多款外殼設計,包括灰礦、黑礦、銀鑽和黑色

皮革的 藥虧款,同時人體工學也經 過細心考量,滑鼠上有略為凹陷的 指槽設計,便遲住滑鼠時,手指 能更舒適自然地擺放。順帶一 提的是,無線光學閱翻畫和無 線光學畫使用時必需裝上兩顆AA 電池,以提供無線傳輸所需要的電力。

而革命性的光學晶片會在底下三種不同的電源狀 能間由動切換,以維持癰池最長的使用時間。



 使用模式:滑鼠能夠依照環境動態調整,以使 用最低的電力提供最佳的移動追蹤效能 = 2. 閒置模 式:初級的睡眠狀態,能讓骨െ在使用比較少的電力 時還能夠監視移動狀態,當偵測到移動的狀況時,滑 鼠就會重新啓動並恢復到「使用模式」。從「閒實模 式」恢復到「使用模式」是非常快速的。因此使用者 在操作時將完全不會察覺到。 3. 休息模式: 在 10 分 類。沒有任何移動後,滑鼠將會進入最深的睡眠狀態, 也就是最省電的模式,但這個模式仍然能讓滑鼠快速 重新容動。



衰輪鍵同樣 支援了傾斜 衰輪技術: 並可在驅動 程式裡設定 意輪垂直與 水平的捲動 東度

人體工學表彰地相 當週至, 看號上有 醫為日腦的指標設 計,可讓手指工稿 地擺放





無視相工器 *[無气一學 五的複新星 海で器 園 到该是



為是在骨架表面覆以黑色皮革質感的無 程于學門藝名藝術歌

無線光學閃露

本除了具有標

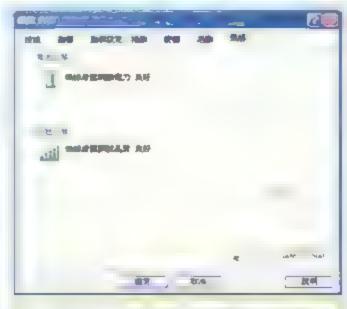
集的左鍵、右

鍵及滾輪鍵之

外,在骨骶侧

遇夏有兩個姆

指鍵的設計



在驅動程式裡還可顯示自前骨鼠所剩 館的電力以受通訊品質狀態

舖

微軟無線光學滑鼠鍵盤組 II (Wireless Optical Desktop)



如果各位有印象的話,應該曾記得我們在第171期介紹過微軟的一款wireless Optical Desktop滑鼠鍵盤組,而接下來所要介紹的骨鼠鍵盤組事實上就是該產品,只是微軟將其原先搭配的滑鼠,改換成具有傾斜滾輪技術的無線滑鼠,以「無線光學骨鼠鍵盤組II」為名,推出工代產品。不過很奇怪的是,它的英文品名仍是寫著「Wireless Optical Desktop」,是否意味著之前的版本已不再推出,就不得而知了一總言之,wireless Optical Desktop仍承襲其一實平坦的鍵盤樣式,並且採無線設計,也就是說透過 個接收器與電腦的連接,讓骨鼠以及鍵盤都能以無線的方式來操作電腦,而不無再使用傳統的纜線。



滑鼠部份,Wire less Optical Desktop 搭配的是微軟的「無線光學畫」。 查款骨鼠在 前面已經介紹過了,主要的特點就是使用了微

軟的傾斜滾輪技術,實現了單一滾輪即可垂直與水平捲動畫面的功能。其次,也應用了獨家專利的IntelliEye光學整應技術,在 價鼠底部設有一個光學感應器,能以一秒鐘1500次的構構頻率分析滑鼠移動的軌跡,來達到精進的定位。

「微軟無線光學骨鼠鍵盤組工」的快速 鍵設計

「微軟無線光學骨景鍵盤組工」/ 答載的是 無線光學資序列的骨景



鍵盤和滑鼠的電力狀態、訊號品質,透過驅動程式都可以顯示出來。

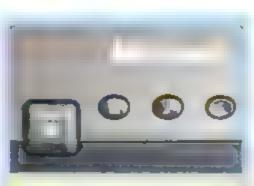


鍵盤部份,搭配的則是「wireless MultiMedia Keyboard,無線鍵盤,此鍵盤具有九個快速按鍵,包括網際網路快速鍵。郵件、網頁 首頁、Messenger 、系統按鍵 」算盤、登串、睡眠)和windows 按鍵 我的文件、我的圖片、我的音樂)一除此之外,還有一組做較稱之為「多媒體中心」的鍵盤原,用來掌控您的媒體動作。如:播放/暫停、停止、靜意、增大音量、減小萬量、多媒體啓動、上一萬歌以及下一首歌。同時,各位並可依照需求,透過產品內附的 IntelliType Pro 5 0 旅鍵盤軟體,輕鬆地重新設定上重這些快速鍵的功能

非常棒的一點就是,鍵盤上面還設計了一個非常好用的「Flock」類定鍵,這個鍵的主要作用是在切換標準指令和替代指令。當「Flock」的燈號是亮著的時候,功能鎖定是開啓的,此時F1~F12這些按鍵會執行它們的標準指令:當「Flock」的燈號不亮時,替代指令就會在啓用的狀態,此時 F1~F12就會變成是鍵盤上面所打印的功能。如此一來,各位便可以選擇面好的工作模式,或者可以切換「Flock」鍵來存取燃經常使用的指令

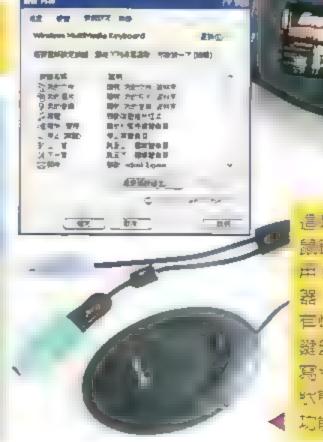


無線回顧不要用も力運作、 所以鍵盤和骨間底部設備電 汽室・開度安装上機額AA S よれもととは可使用



自己黨慶的時期

「Flock」是一個功能鎖定鍵,按下它之後,即可在標準與增強的功能鍵指令之間切換,此外,這裡還提供了小算盤快速鍵、登出快速鍵和睡眠快速鍵。



微軟多媒體鍵盤(MultiMedia Keyboard)



這款MultiMedia Keyboard 鍵盤各位如果仔細看的話不難發現,它的造型其實就是「無線光學,骨鼠鍵盤組II」裡面的Wireless MultiMedia Keyboard,所有的功能都一模一樣。同樣具有九顆快速按鍵、一組多媒體鍵盤區和一個「F Lock」鎖定鍵的設計。所不同的是,MultiMedia Keyboard 並不採用無線設計,而是採用一般有線的重接方式,以符合有些不善歡使用無線鍵盤的人選擇。同時,也由於它沒有無線接收器的關係,所以「CapLock」、「NumLock」與「F Lock」指示燈,是直接設置在鍵盤上面,並不是像Wireless MultiMedia Keyboard是将這一個燈號設計在接收器上一不過一般鍵盤上都會有的「Scroll Lock」指示燈,微軟在區內試鍵盤上都未将其設置,雖然說安裝鍵盤輕體後,「Scroll Lock」,增加到一個人人類是數學不知實體設值機能來得住。

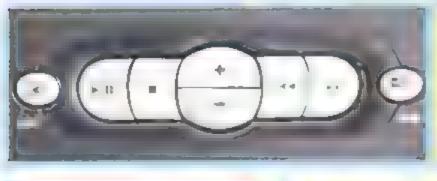




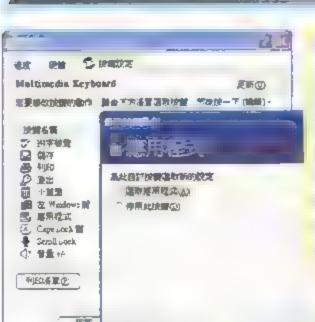
既然MultiMedia Keyboard與Wireless MultiMedia Keyboard的oard的功能 標 樣,所以自然也是使用相同一套的IntelliType Pro鍵盤軟體,只不過MultiMedia Keyboard的贈的是22版,而wireless MultiMedia Keyboard的贈的是5.0版。兩版之間的差別,在於前者可適用於windows 98 Me NT XP作業系統,而後者僅支援Windows XP/2000,雖然以版本的數字來看,5.0版可能更新更強,但2.2版可以運作在windows 98/Me/NT底下,對於習慣使用Windows 98等作業系統的人來講,無疑是相當有幫助的。

整體來講,MultiMedia Keyboard 和 wireless MultiMedia Keyboard都是相當好用的多媒體鍵盤,不懂功能多,線上輔助的說明也很詳盡,只要好好地利用它強大的自定按鍵功能,意造出一組自己常用的快速鍵來,相信 定是您操作視窗的好幫手。





媒體中心可讓您輕鬆 地存取數位媒體,只 要按一下按鈕,就可 以開啓、播放音樂與 視訊短片。



裁判任

同樣地,鍵盤 上的快速鍵也 都可以透過驅動程式指派的 想要的功能。 甚至還可將經 常會不慎按到 的按鈕停用。

表状(5) を2/8

鍵盤層採電線的設計·使用 % 2接頭與電腦相應



符合人體工學設計的微軟多媒體 鍵盤叫有可拆卸的手腕支撐架。

HTCCO - SLFOSSEZ B

作者/臭凡

Athlon XP 3200+最佳平台!

話說老績正準備在Loki開新工會收入。但是小的我這個專欄,怎麼好像連個回函都難看到,唉,像心理一還有嗎,我也有玩RO耶,但是跟老編不是同一伺服器!當歸正傳。這回為了歐茲老大的帶求。我可是借了半天。才「弄」到一顆FSB 400MHz的Athlon XP 3200+ (Barton核心),可是有個「但書」。就是不能拍照...:總之。來看看這回我們準備的好料吧!



nVIDIA nForce2 晶片組一雪前恥



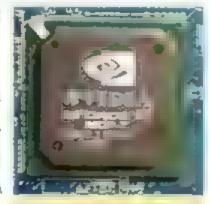
nforce2 系統晶片,比起其他家的明顯要來的Size大很多

在n/IDIA 擔佔了纏圖品片市場後,就極力往晶片組而場來發展,首先就住 AMD 平台靠攏,推出了nForce 系統晶片,但是nForce 220 420剛推出的時候,nVIDIA受到了BJG 過多、性能不甚理想且支援廠商不多等請問題的困擾,而且當時nforce 主打的是強悍的續圖能力,主打整合性晶片的市場,此學未能對市場產生應有的事會,現在nVIDIA 調整了nForce2 主打方向,不再一深強調nForce2 IGP 的顯示功能,而也以C/P值更出色的nForce2 SPP 和VIA 力拼主流行

場・目目前單就 K7 平台來營・AMD Athlon 64 處理器即將推出・在 K7 平台上、除了 JIA KT600之外,nForce2幾乎沒有買他皛片來與之匹敵。

相對的市場利基點就佔有優勢,滿看這回共同推出 nForce2 為主的主機板廠商有機家,就可以感受的到!

雖說 K7 即將被取代,但是現在仍處於空窗期,AMD推出 FSB 400MHz Athlon XP 3200+來持續保有高階市場的地位,當然需要有支援 FSB 400MHz 的系統皛片來搭配,於是 nVIDIA順勢發表 nForce2 Jltra400 晶片組,且用上



南橋 MCP T岛片

n VIDIA 的老把戲,就是將一個晶片分的有夠細(好比 M X 可以分成 M X 460、 440、 420), 以更低的價格推出了單通道的 nForce2 400 晶片組,想 學殲滅長期盤據低價市場的 VIA、 S1S 80 生存空間!

nForce2主要是由北橋晶片 IGP2搭上南橋MCP2所組成、北橋晶片提供Geforce4 MX的顯了功能,交援雙通道DDR400、128位元的記憶體頻寬,有效的將處理速度描高,並支援 AGP BX、nvIDIA獨家nvIEW雙螢幕等功能、南橋MCP內建、SB 2 0與 IEEE 1394A的外接介面,網路則是採用DualNET nvIDIA MAC、3Com MAC、雙100Mbps介面,并具備將Dolb,Digital製值編碼的信號通過光纖介面輸出至,外置的解碼器。南北橋之間的溝通則是透過StreamThru架構 當然若真要比較的話,nForce2仍是缺少局前Intel 晶片具備的SATA以及RAID功能,不過許多主機檢廠商都透過同行附加品片。Promise等),來達到SATA或者RAID的提供



VIA力圖挽回K7市場的武器-KT600



KT600北橋晶片

看完 n V I D I A 針對 F S B | 400MHz的nForce2之後,我們來 | 看看對應的 VIA K T600!若真要比較這兩個晶片組,其實規格上互有領先,KT600提供單通道64 | 位元記憶體通道,雖然不像nForce2具備雙通道128位元記 | 憶體通道,但是它卻支援 SATA 新式 I D E 介面。

KT600 主要就是正式支援 FSB 400MHz的Athlon XP 處理 器,此外與KT400A相同,KT600 北橋晶片內置 64 位元單通道記憶體控制器,威盛稱之為 「FastStream 64」技術:表面上的規格比起雙通道 128 位

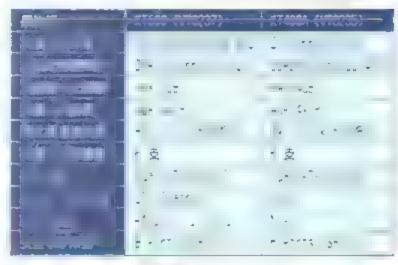


<T600 連橋晶片√19237

元的nForce2來的低,但是VIA卻認為以目前3 2GB/s的CPU 匯流排頻寬與 DDR400記憶體頻寬剛好搭配,且透過一個預先存取 的資料緩衝區,可以有效 的提高系統效能,因此就 算規格過高,但是CPJ本 身並無法搭配,所以效能 展現上仍然會有瓶頸。

KT600的南橋則是交給最新 的「VT8237」,此款晶片已經可 以與Intel ICH5 相提並論。不 但支援 S-ATA 介面之外,還可透 過預留外加晶片的線路,達成同 時支援四組 S-ATA 的功能,配合 上内建 RAID 控制器,可以逢到 RAID 0 、1、0+1的功能,同時 支援的USB 2.0 也多達八組 | 至 於喬效的部分, VT8237 集成了 Viny1多聲道系統,使用 VT1616 Codec 即可以達到 5.1 聲 道輸 出·並支援 Sensaura 的 3D 晉效 系統。話雖如此,但是 VT8237 並未提供 IEEE 1394 的功能,相 對的成本也較為低廉。

VIA KT600、KT400A 晶片差異比較表



測試規格一覧表

CPH	AMD Ath on XP 3200+ FSB 400MHz (Barton)
RANGE.	Qual Kingmax 256MB DOR400 (PC3200).total 512MB
VGA	Gigabyte Radeon 9700Pro
HDG	#D 7200rom 8038 ATA, 133
電 注	女 一注 ま・ マ・イン ケー 単一足っ あん
\$400	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

技嘉科技 GA-7VT600 1394

延續P4系列的「Titan」,針對相同定位的產品線。在AMD系列的產品技需命名為「Triton」。GA-7VT600 1394採用KT600的系統晶片組。支援最新AMD Barton核心、FSB 400MHz Socket A的AthTon XP處理器。而且從產品名稱就不難看出。本款產品支援 IEEE 1394 高速外接設備擴充權。

GA-7vT600 1394 由北橋晶片 VIA KT600 與南橋晶片 VIA 8237 所組成·支援 Socket A for AMD Athlon XP / Athlon / Duron 、400/333/266/200 MHz FSB 的 微處理器,三組 DIMM 最高可安裝到 3GB 的記憶體容量 DDR400 (PC3200) / DDR333 (PC2700) / DDR266 (PC2100) · 一組 AGP 插槽,支援 AGP BX/4X (AGP 3.0) ,並提供多達五組的 PCI 界面 (PCI 2.2) 。 GA-7vT600 1394 除了內建兩組 IEEE 1394 之外,其他像是 RJ 45 介面 (就是 10/100Mbps 高速乙太網路) 、六聲道 AC 97 Codec 以及內建兩組 JSB 2.0 均為目前最高等級的規格之外,當然 S-ATA 也是有提供兩組給使用者使用。值得跟各位介紹,現在技術產品內的 BIOS 設定中。已經將設定大為關化,如果你要進入更詳細的設定(像是 CPU 倍頻調整、記憶體象數設證等),記得進入 BIOS 中「Advanced Chipset Features」 選項,並要按下「Ctr]」+「F1」。就會出現更詳細的 BIOS 設定 「



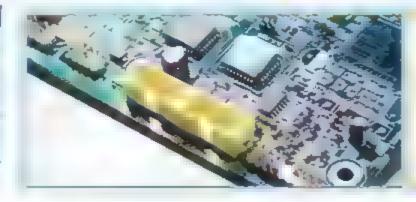


3A 1.7500 13 A 由北橋留中,A () 與南橋屆片,[A 80]7 所組成

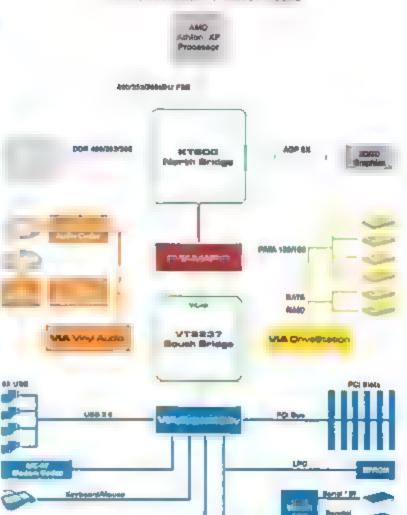
Antivirus Norton Personal Firewall Norton Privacy Control Norton Parental Control Norton Spam Alert以及Adobe Acrobat Reader。

測試軟體 -	- 海峡安全
3DMark 2003 1024x768	4959
SiSoft Sandra 2003 Memory Int	1 2661
SiSoft Sandra 2003 Memory Float	1 2487
PCMark2002 Pro CPU	6803
PCMark2002 Pro Memory	5410
Quake III Arena 1.17 1024X768 HQ	280.7

■ 技嘉科技 GA-7√T600 1394 測試數據表



KT600 系統晶片組架構圖



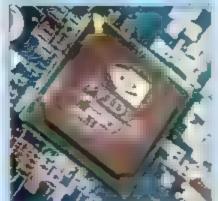




技羅專屬 Dual BIOS 以及 USB、IEEE 1394 外接插 槽、另外接主機板上線路 的部分也有用顏色加以區 分。以利安裝。

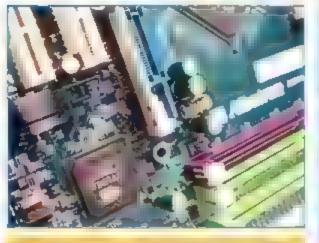
青雲科技KX18D Pro II





KX18D Pro II採用 nVIDIA nForce2 Jltra 400 北橋晶片及MCP-T 南橋晶片所組成

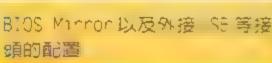
KX18D Pro II主板内建之MCP-T南橋晶片亦提供10/100Mbps 乙太網路功能,同時擁有2組IEEE1394 (FireWire)及6組US82.0介面、5組PCI及爾組ATA133插槽、並配備最新的Serial ATA介面,可支援150MB/sec 高速資料傳輸。 KX180 Pro II 主板更整合 APU (Audio Processing Unit) 看效處理單元、擁有nVIDIA 獨特的SoundStorm 劇院品質3D看效,提供最專業的杜比Dolby 5.1 餐戶



KX180 Pro II AGP部分的卡榫設計,記憶體部分有顏色區分,讓安裝上更為便利。

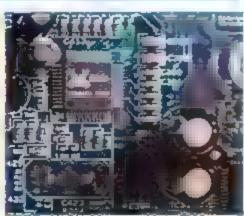


KX180 Pro II 背版提供網路功能,此種排列方式大多數的機殼均可安裝





AC 97 Codec 交給ALC650, 主機板上設有 一Jump 調整 CPU 的外頻設 定。



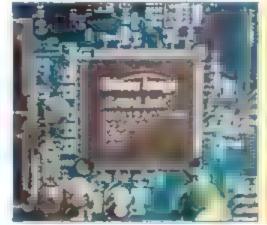




Athlon XP 處理器設計的OTP過熱保護裝置,可 避免因不當操作或散熱風扇故障而過熱損害處理 器,並有語音開機負錯(Voice Genie)及獨特 的BIOS Mirror功能,可提供第三顆備用的 BIOS,當主要BIOS遺病毒攻擊或更新失敗而失 常時,系統即可利用備分BIOS恢復運作;此 外,更提供着門狗計時系統(watch Dog Timer),能於系統開機發生錯誤時自動回复設 定值,為至純提供完整的安全保護。

測試軟體	+	測試數據
s Mark 1113 1 4x 8		G 1 9 7
S Sort Sandra 2013 Memory Int		2535
S Suft Sandra 2009 Memory Float	1	2655
POMBERODO Pro CPU	1	6817
FOMank TC12 Pro Memony	-	6140
Duake III Arena 1.17 1024X768 HQ	1	308.2

■ 青雲科技 KX18D Pro II 測試數據表



S-ATA 部分則 是交由 Silicon Image代 號 Sil3112A-CT144 來處 理



(X.d.) Pro . 所附的線材種類鄉當的多・ 要有 條大頭電源線轉S-ATA的電源線

KX600S Pro

青雲 K X 600 \$ Pro 主機板, 為目 ' 面,傳輸速度大幅提升了50%,對。 系統整體 数能有相當大的幫助,同 [時支援 Serial ATA RAID 0.1 磁碟 * 有專為Athlon XP 處理器設計 陣列功能,提供玩家最佳的硬碟收 。 的OTP 過熱保護裝置,可避 能及資料安全防護 此外,Serial 桑處理器因不當操作或 ATA 規格之排線較一般 IDE 介面來的 * 敵如風扇故障而過熱 細長 · 楓度不到一公分 · 可解決機 · 損害處理器 : 並提供 😹 殼内因目線電度阻礙散納的問題。 增加實際系統的使用壽命。

高雲Kx600S Pro 主機板可支援 FSB 400 處理器及 DDR400 記憶體 ·

透過先進FastStream64技術。能使CPU 前業界最先進的 K 7 → 台之一,主機 - 與 DRAM 間的傳輸通道以每秒 3 2G 傳輸 板上設計有最新的 Serial ATA介。 速率取得最高效能的平衡 同時更支援 面,可提供每秒高達 150 MB 的資料 - AGP 8X 介面。提供每秒 2 1GB 的繪圖 F - -傳輸,相較於 般 ATA100 的 IDE 介 · 傳輸速度,滿足新 代 3D 遊戲對於高優 鯔立體影像的要求。

> 此外 · KX600S Pro 主機板上 看門 狗 計 時 系統

*(Watch Dog Timer),提供最完 整的系統保護:而在網路連線方面。 KX600S Pro 内建也界第一品質的 3Com

10 100 Mbps 傳輸的乙太網路晶片, 能提供最穩定高品質的網路連線功 能,同時主機板内建5 1 聲道之音 效晶片,可提供頂級的 立體環繞視 聽效果,讓玩家進一步體驗 K7 平台 的優異效能!





The Tacold 升級版

- 佐農在恋受±晝的MSN 嗎?第 、 二代景露梅訊Mini Taco II 網路攝 **景機,**人紅升級版,除原有超優畫 · 質之外, 更内建高壽畝度麥克風及 附上啓亨獨家景霸。草母10全大補 玩軟體,讓您成為亂具切力的經路 攝影玩家,不會同享用主意的



啓亨貼小的拍照功能,讓您容意拍 略甘儲存成相簿,方便您對相戶的管理 與編輯,您也可以藉由相片特效功能, 輕易做出上百種特效,保證出來的略片 與衆不同 同時可以對相片增加文字及 · 變時 / 將立即將變動的畫面傳送到您 督音錄製,紀錄每一筆精業的人生;此 。指定的地點,同時發出警報及聯絡相 外,數位單片重新合成編輯,製作出不 冒的影像與聲音,讓您成為新一代王家 **회·透圖影音郵件功能·傳送聲光兼真** 的影蓋動生・響不用牆心収件人打不開 作精 , 製作的影片,啓亨早就為您設想

讓"攻件人可以直接撥放影像。 電子質卡功能,讓您製作電子 賀玉駕輕就熟,在卡片上加入 相片、選擇主題背景音楽・並 背景音樂中,增加賀卡

的娛樂性,同時輸入不同字型顏色大 小的文字,保證讓您的賀卡獨樹一 ,格。保全功能的透端監控,利用實體 ` [P ,達成遠端監控,當影像畫面改 關人員,讓您可以在任何地點 24 小 時監控辦公室或家中情况。

除了各種實用的功能之外,啓 亨獨特的章魚小玩子專用軟體 - 更附 上有趣的Black jack 遊戲互動式軟 好了,採執付檔案格式的設計 , 體,藉由第二代影讚小童魚對手勢與 動作的影像偵測,作出反應,讓您像 · 是靈身在賭城拉斯維加斯·亨曼賭士 二十一點的真實樂趣。對於網路玩家 的你,想要如魚得水,敖遊網際,成 可以再把自己的質詞合成於 · 為網路玩家中的PRO · 啓亨第二代影 、霸小章鱼,這是《定要的啦》

CREATIVE

Creative Inspire G330

Creative Inspire G380 立體 聲喇叭系統突破了傳統的喇叭設計 概念更加吸引了使用者的目光。新 .



對優質的音場再生能力讓你的遊戲臨 場感更為真實。不僅如此,清晰且極 具震撼的低音產生能力,讓你完全沈

浸於遊戲之中。以其先進的造型以 及均衡,極具功率的聲音再生能 力,讓Creative Inspire G380 遷



一套立體醫剛叭系 統能夠與電視遊樂 器自然結合並給予 **建筑着影像监督**的 體驗!

[15 瓦系統功率:以最實惠的價格提 供高功率5 1 遊戲 影視以及書集 **看看這其來影的前時來表**

要音路設計:結合高音喇叭及中音單 體之雙音路設計以提供絕佳的音場双

多元化的線控器:可控制電原開關、 調整音量大小以及低音調整並提供個 人胎聽體驗時所需要的耳機輸出孔。



fitan 85655TX Ultra 三量

此款 P4 Titan 8S655TX Ultra 主機板被設定為擁有極至效能之玩 家級主機板。它採用SiS 最新 665TX 晶片組以及多重韻先技術。 支援新一代 Intel Pentium 4 處理 器800MHz FSB 以及趨執行序技術 (Hyper Threading Technology) -雙角.首 (Oual Channel) DDR 400 記憶體 · AGP 8X 架構並結合矽統科 技所獨創的Advanced HyperStreaming Engine,提升整 體的運算效能與穩定性。除此之 . 提供區域網路 外·P4 Titan 8S655TX Ultra系列 1 的使用者在一 主機板也提供RealteK Gigabit 乙 * 秒鐘最大可存 太網路連結 · Serial-ATA · IEEE · 1394 及 IDE RAID 功能提供了卓越的 資料傳輸與安全防護。

AHSE HyperStreaming Engine) 技術不 。聲道音效 · 還 但打通了這塊P4 Titan 8S655TX * Ultra 主機板的任督三脈,在效能 · 效埠的強大功能。廣

圖片與 CPU 及記憶體的橋樑 · 或是南橋 晶片與儲存設備及多媒體周邊的清通。 都做了精湛的智慧型高速多重通道的結 構,在傳輸資料上將延遲時間降至最 低,並有效率地控制每個流量關卡,尤 . 其搭配神奇的妙缇。南北橋之間的頻寬 可達 1GB / 秒 · 更加縮短資料同步化的時 間,而 AHSE 所具備進階的資料串流加速 技術,更使得P4 Titan 8S655TX Ultra 主機板的隴力再度顯現。

整合 Gigabit 乙太網路的晶片。

取 1000 Mega-. bit 的資料流。 **詹效方面除了原** (Advanced・本具備高品質的6 附加了通用音

上亦呈現高超的水準,無論是北橋 。 受產業認同的德州儀器 T. I IEEE 1394 傳

輸介面,也出現在這項產品中。內 建了頻寬高達 150MB/ 秒的 Ser1al-ATA 新式硬碟介面,磁碟陣列的超強 晶片GigaRAID 不但提供了RAID D (Data Striping) - RAID 1 (DATA Mirroring) • RAID(0+1)以及 JBOD 功能之外,同時也提供了 UDMA ATA133 的介面。雙BIOS (DualBIOS) 設計,讓使用者永遠不 需要煩惱會有升級 BIOS 失敗或是遷

受病毒感染等等的危機



歐茲的鐵匠舖

Creative Digital MP3 Player MX 56

CREATIVE

廣播節目、想要當錄音筆來錄下備 " 使用上 忘錄或是上課的內容、這些需求概 。 有絶對 要擁有Creative Digital MP3 Player MX 系列就可以隨時隨地提 供您無可挑剔的功能。

隨興的將此一台輕導短小的 驅動程 MP3 音樂播放機體入□袋中,便可'

以帶著它四處趴

享受你所喜好的MP3 或 wMA 曲 · 趴走。不僅如此,它也可以儲存所有你 · 目、聆聽甚至是錄下你所喜好的FM ,喜好的照片、文件或其他的資料檔案。

的方

熙任何

式!紙

要將其插入個人電腦的 USB 插槽,將 檔案以拖曳的方式在PC和音樂播放 機複製即可 . 顯正的隨插即用。

多點傳輸業器。」為支援中、內部壓縮格式的權效

内建安市風 - 日當該等筆使用 - 飲製之語音檔口有接在個人關後上播放

唯並師教養好的科賽類都包以能可配據30餘電色

會體 多岛超前直塔内部等级

大夫对 **We 的复数形式 山河湖东是多位园的保护**

可靠的心學樣,這在實際心學學等的資料框架,能用其子是數片等

採库单国率引至45年、5611

提中學表示感到多名,不能使用者与用個人最級政業的自身級,當可以快速運 接 内部計構體集新使度至2 5Yoos,外部,學體傳輸速度产高至1 3Mbps

並機械式影響等的第三。ONE产業大不對於的權权

容量:MX100内達128HB記憶體:MX200内達256HB記憶體

福低低率 持續福電訊人。達到。蔣

不特支援 and cows 安 Vac 香精干華 多社



技嘉科技 GV-N595J256V 擁有高 水 拳的視覺處理技術, 搭載最佳的 NyIDIA GeForce FX5950 Ultra網 圖圖片:革命性的 NVIDIA CineFX 2.0 技術、使得動畫中的角色們栩 栩如生,讓您體驗有如電影品質般 的最佳光影效果:支援NVIDIA CINEFX 2.0 、INTELISAMPLE 、 Z 軸 資料過慮、非等向性過慮與反距與 功能以及128 位元至點色彩精度, 能夠以數土億種類顏色變化展現出 好萊塢電影品質般的超實感書面。 不論是目前最新的 DirectX 9.0 遊 戲或是 3D 動畫 ⋅ GV N595u256V 可以 讓玩家盡情享受於流暢的影像處

支援 AGP 8x 介面的 GV N595U256V , : 設置 個DVI I、一個D SUB與一個提供 VI v0 功能的 S 端子介面,透過 GeForce N595U256V 是一款能夠符合 3D 效能 FX 5900 全新的 nVIEW Display 技術·能 · 狂熱者的高階顯示卡。 G V -夠提供兩個獨立的顯示輸出 (支援 VGA DVI-I 或電視 TV-OUT 輸出),而内

建高達 400MHz 的 RAMDAC ,讓電 胸螢幕的解析度最高可達 2048 x 1536@85Hz:如果要做 TV OJT 輸出的話,內建的電視編碼 5 擎,可以讓影像輸出達到 1024X768 的高解析度 GV N595U256V 產品附贈的軟體有世 界各地銷售頗受好評的 3 套完整 版遊戲・『古墓奇兵之暗夜天使』、『彩

最新的 DVD 撥放軟體: PowerDVD 5 0 · 加上 V-Tuner 超頻軟體 · GV-







熱血則即與無可取促生變。從基準以

香港漫畫天主黃玉郎先生無可取代的漫畫鉅著改編。收錄雜虎門 力戰白蓮教、羅刺教等最精采的百回劇情。觀虎三葉、四小将、 劇魔 等群英再現,豐富的劇情、任務重燃你的熱血回憶!

聚 據 N 图到型别型道的建筑意门 N

由香港到日本東京的羅刹敦總增 磨人街 金剛寺及韓國白寶敦總 增、日堡、角堡、郑季道場,原著經典場景、戰役完全重視、東方 無敵、火雲邪神、陳傲雲等含亦較牙切益的黑道養雄等你單挑

一年一年一年十二年

動作 业型通知、隐藏型新快温型的

任你通復要石無難的十字温塊機, 第五小虎的降離十八腿, 即時戰 門, 轉采動作養現金鐘罩, 九陽神功 專服虎群英成名絕技, 打擊 犯罪痛快淋漓

為 就 !! 與這些思到心的無說 !! !!

回氣快的易筋經、反震力強的金建單,變化萬干的降離、天磯、陰 世神體、組合修練龍虎英雄的獨門絕招、自由分配升級點數強化角 色屬性、靈活運用、巧妙發揮招式的獨特戰鬥威力!





香港又化傳信獎團 青限公司正式授權













一座名為「阿爾傑斯」的漂浮島上,擁有許多珍貴遺跡,也便 得來此處的冒險者絡繹不絕。有天,男女主角「波克魯」和「 皮皮羅」在課堂結束後・無意間發現了一位外來的神秘家園客 進入神殿,打傷守衛並盜走六座女神像!於是村長命令二人去 將神像尋回



但是當他們來到村莊母進行調查時,卻被各種憂養搗蛋的龐物阻饒,就在同時。 他們恰巧遇見汪汪、於是他們決定要一起鍛鍊、吃掉各種有營養的食物、好面對 眼前将來面對的種種考驗 超過千辛萬苦各種關卡的訓練、他們終於能 起挑戰 大龍王,一起解開神像失落的謎題













可愛瞄眯,小狗忠心相伴雷騰,同心協力超強合體技

自由切換男女兩角,隨機應變、對話,魔法劍術合力出擊。

日本人氣播畫家七瀬 英精心繪製可愛風,打造遊戲夢幻王園。

經點探索謎體、好吃食物升等,擺脫舊在練功沉重夢斃



보호를 작



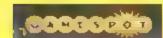


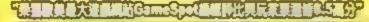






霸;或是做個令人聞風喪膽、令各國無可奈何的大海盗,用武力證明這是一個屬於您的時代;也可以選擇擠身上流社會,藉著妥善完成總督所交辦的各 項任務,致力於讓人民安居樂業,如此下去相信下一代的總督非您莫屬「在《海商玉》中有超過六十座以上的城鎮供您探險與開發,還有那些不為人知 · 早被眾人遺忘的海盜藏匿處等善您去發掘,說不定能發現海盜從各地掠奪來的神秘寶藏。正如專業電玩網站Gamesdesk的編輯所下的評語:「透過與 眾不同的細膩手法、充滿刺激且極富娛樂價值的劇情任務,加上自由度極高的遊戲走向,《海商王》是近來唯一能讓您日以繼夜欲罷不能的好遊戲。」





海原子 使供一种医多根的巨氧医式剂进盘支持 丁二二二次使物海最重要 為定認內心深意思望當一舊活品的音乐奏器

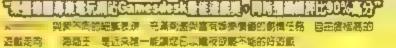


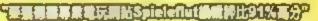


"受養德國專業電玩資料單調的GBASE!是在遊戲獎"。同時獲譜鐵粹达89%高分

Ascaron製作製造製品 海南平 有何如 專次證明了完整的遊戲研發配刀 能信將成為一致不進男支表少都會深至著述的過興之作







宫。清楚著於大海交遣尋舊書籍的人 現在民間實際 海南王》就可經易將



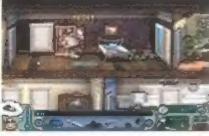






榮獲cincinnati.com網站四顆星評鑑 🛊 🛊 🛊 🛊

編輯評語「精緻的設計價幣彷彿錦身參與電視整人節包。



各項親切介面增加遊戲 便利性、細膩設計讀伍 迪與玩家都不會發呆。



▲ 完美結合流行電視節目與 戲類型前所未見。



策略、益智遊戲優點,遊



▲ 超KUSO的劇情讓您樂翻天!



高的整人技巧,輕鬆的遊戲過程及完美的聲光表現,是一款另人質爾的好遊戲!

高音質的配樂媲美電影原 聲帶,生動逗趣的音效將 氣氛烘托得熱鬧緊湊。



▲ 只需滑鼠就能操做出各種 細膩的動作・享受如真人 演出的般的美術表現。









www.ttime.com.tw ©2003 by JaWooD Productions Software AG. Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria Developed by JoWooD Vienna. All rights reserved.





公會國戰開放在即 儲備戰力大開殺戮

神話活動擔鮮送。

1、定置調你了是母母。

2 > 打怪 可數位相機。

活動辦法詳精請比。 www.gamemyth.com.tw



够值贴数380贴









玩出你的精采· ・攻城 國戰 即將一觸即發

YouxiLand

全球數樂數位股份有限公司

www.youxiland.com

地址:台北縣中和市建一路176號17樓之3(遠東世紀廣場G標)

TEL: 02-8226-2688 FAX: 02-8226-2686

全球歐榮24小時客服專線:02-8226-2688轉334-344 © 2003 Youxiland Digital Co, Ltd. All Rights Reserved

EZScriptill v2.2

最佳線上遊戲

支援遊戲範例:

挖瑪瑙/法師祭司練棍及冥思祈禱 自動放戰鬥技能/水箱補水

天翼之鍊 戰士連犽擊/自動打果凍精/小貓/葉子精/補血 小護士施法術打怪/自動補血/照相

EI 戰士自動補血/打怪/跟隨隊友 道士治癒術補血/幫隊友補血/跟隨隊友

A3

法師戰士自動補血/補屬/補屬力/施法術打怪

混亂冒險 切換戰鬥模式/自動補血/補監/打怪

新天上碑 戰士自動補血/找怪打怪

神之領域 戰士自動補血/找怪打怪

金庸群俠傳 交易之道

吞食天地 自動踩地當/打怪/補血/打稻草

(陸續增加支援遊戲中…..)

解決您在玩線上遊戲時的困擾。

要讀書又想練功打怪 上個班又擔心斷了線 ……… 想睡觉又捨不得結束 ……… 放假想出去又要图練 ·· 緊急電話又沒人接手 … 有事離開卻停不下來 …… 洗個深吃個飯我掛了 ... 補個血慢一點又掛了 一天只能玩一個小時 ······ XD 只能玩一種遊戲角色 *-)

功打怪?EZScript辦得至

這麼棒的軟體 你也有機會拿到

活動方式:只要剪下本頁活動裁角,貼至明信片背後,並註明您的姓名 電話、住址 及一句你最想玩「EZScript」的理由是什麼?就有機會 由到由無影手

科技提供的軟體一套罐

活動日期 即日起至92/12/18日止

中獎公佈: 92/12/25 軟體世界雜誌

以上所提之商品名稱及商標

CORE

知城數位科技股份有限公司 台北 TEL:(02)8773-6686 台中 TEL:(04)2471-5900 高雄 TEL:(07)282-1870



無影手科技股份有限 HandFree Technology Co. oration

台北市忠孝東路3段96號5樓

電話: (02)2731-3139 : (02)8773-6586

www.handfree.com



